LA REVUE **DE TOUS** LES JEUX **MICRO** ET VIDEO

GAME MAG

METTEZ VOS ECRANS EN *relief*

Une paire de lunettes dans ce numéro

Tout sur les jeux en 3 D

Des photos, des illustrations en relief

LES MEILLEURS JEUX DU MOIS :
NIGEL MANSELL GP, RETURN TO ATLANTIS, JINKS

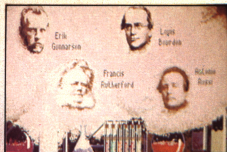
SUPER CONCOURS :
GAGNEZ DES CONSOLES SEGA

N°7
MAI 1988
18 F



VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE







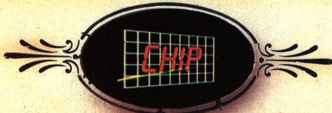






Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées de l'AMIGA



logiciel disponible pour AMIGA – ATARI ST – PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. **Directeur de la publication :** Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Stumpik, Captain, Hanna Gliff, Joss Duval, Katy Haswell, Jean-Claude Paulin, Septh. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs :** Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Frédéric Delavier. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez, Jean Seisser. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** La Haye-les-Mureaux. SNIL.

MENU

ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 16 (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Sylvie Houeix.
Assistante de publicité : Christine Bédrines.
Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 2e trimestre 1988.



Scoop

La reine détient le high score à *Arkanoïd*. Eh oui, elle s'est entraînée pendant ses vacs aux sports d'hiver ! Cette photo a été prise après l'exploit : notez le sourire !

Des compilations originales

Tu as l'âme d'un privé ou plutôt d'un guerrier ou encore d'un parfait athlète ? Infogrames a ce qu'il te faut ! Pour 250 F. Les guerriers sur Atari — 140 F ou 190 F. — Les Athlètes ou les Privés sur CPC K7 ou disquette — l'éditeur lyonnais te propose de super compilations.
Juge toi-même : les Privés comprend la *Formule*, l'*Héritage*, l'*Affaire Sydney* et l'*Affaire Vera Cruz*.
Les Guerriers : *Prohibition* (tiens moi je l'aurais mis dans les privés...), *TNT* et *Altaïr*.
Les Athlètes : *Karaté, Runway II, Football* et *les Dieux du Stade I et II.*

Bugs

Veuillez excuser nos humbles mais sincères excuses pour les erreurs que voilà :
— dans le test de *Pirates* de Microprose *(Game Mag* 6) nous disons que la notice est en anglais. Et ben, c'est même pas vrai ! Elle est complètement en français, (sauf les importations parallèles, mais ça on vous le répète presque tous les jours qu'il faut se méfier !)
Profitons-en pour vous préciser les prix : 249 F sur disquette PC, 149 F sur disquette CPC. Attention : *Pirates* ne paraîtra pas en version CPC K7, « cause qu'y a trop de KO pour un pov'p'tite K7 ».
— Dans le n°5 de *Game* nous donnions des prix concernant la compagnie du Jeu de Rôle, sa piste de dé et ses plateaux. Youpie et bonne nouvelle : il faut en général les multiplier par deux pour le public. Des comme ça, on essaiera de pas vous en refaire tous les jours !



Le GIGN chez Infogrames

L'autre jour, nous voyons arriver catastrophée Sabine Robert, l'attaché de presse d'Infogrames. Elle tremblait de partout et était incapable de prononcer quoi que ce soit de cohérent. « Calme-toi Sabine ! » lui dis-je. Pour toute réponse elle me sort de son sac une pellicule photo. Nous la faisons développer et voilà ce qui en sort : une partie de l'équipe du tatou, visiblement (je pèse mon mot !) encadrée par des musclés du GIGN. Un thé citron et un foulard Hermès plus loin (les petits cadeaux ça éloigne le stress) Sabine nous avoue qu'au moment où elle se rendait à son travail, elle en vit sortir cette curieuse troupe. Prise de panique, mais restant professionnelle, elle prit rapidement cette photo (ça se voit !), et vint sans plus tarder avertir la presse de cet odieux rapt.

Mais au fait, les Infogramiens ont l'air de rigoler.. Sabine n'aurait-elle rien compris ???

Rimrunner : il est chez ton revendeur !

Cela faisait un petit peu de temps qu'on vous l'avait annoncé mais on vient juste d'avoir la confirmation : *Rimrunner* le dernier-né de chez Palace Software est arrivé chez ton revendeur. Depuis le 15 avril environ. (Si tu as des problèmes pour te le procurer, tu peux toujours le commander à Micromania). Le test est prévu pour le mois prochain mais sois tranquille : les scrolling sont superbes, le scénario rigolo, les graphismes sympas : de quoi bien s'amuser. Prévu dans un premier temps sur CPC, C64 et ST.

Et Barbarian : quoi de neuf ?

Et bien *Barbarian II* sortira cet été, probablement vers le 14 juillet. Ce nouveau jeu te permettra de choisir au départ d'être soit le barbare himself, soit... mais oui soit la célèbre princesse. Au travers de plusieurs endroits, où tu devras te battre contre divers monstres, tu trouveras des indices te menant directement auprès du sorcier que tu cherches. Un jeu d'aventure/arcade donc.
Quant au *Barbarian I*, il s'est vendu à 190 000 exemplaires rien qu'en France et en Angleterre : un sacré score. Et c'est pas tout !!! Epyx est en train de le traduire en version PC pour le marché américain (nous bénéficierons aussi de cette version) et Océan l'a inclu sur sa nouvelle compilation : le high score va encore être battu.

De vrais manches à balai

Un Cobra et deux Albatros, ce n'est pas le début d'un zoo, mais la nouvelle gamme de joysticks CTS. Attention, pas n'importe quels joysticks : des vrais, des durs, des reconnus par les armées américaines et canadiennes. Le Cobra pèse un kilo, sa tige centrale est en acier de 2 cm de diamètre ! Les trois poignées sont de toutes façons garanties, pièces et main d'œuvre, pendant deux ans. Alors, si tu es un vrai dur, toi aussi, n'hésite pas !
Quant aux prix, gasp, ils sont... durs, bien sûr : Cobra 550 F ; Albatros 290 et 250 F.

Jeanne d'Arc

LA PLUS GRANDE FRESQUE MÉDIÉVALE SUR ÉCRAN









– Un logiciel d'action rempli de faits d'armes, mais aussi d'intrigues et de politique, conçu pour ceux dont la volonté farouche permettra d'atteindre le but: "Boutez les Anglais hors de France".

Revendeurs contactez-nous



photos d'écran tirées de l'AMIGA

logiciel disponible pour AMIGA – ATARI ST – PC



58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne

Tél. 43 00 65 64

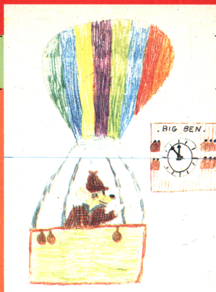
Pour quelques centaines de milliers de dollars

Trois cent mille dollars d'avance sur royalties, c'est un max, c'est même un record en matière de prix de jeu sur micro. Il appartient à l'*Arche du Capitaine Blood,* dont la licence américaine vient d'être achetée par Mindscape. Les Américains sont parait-il tombés fous amoureux du jeu. (Personnellement, à ce point je trouve cela bizarre, mais comme on dit « des goûts et des couleurs... »).
En France, une version plus complète de l'*Arche* est sortie courant avril sur PC et CPC. Plus complète, mais oui, et c'est dommage pour ceux qui se sont précipités sur les premières versions. Les possesseurs d'Amiga devraient voir apparaître *Blood* en mai et ceux de Thomson « ultérieurement ».

Résultats du concours « Basil The Great Mouse Detective »

Vous voyez, tout arrive ! Même des journalistes qui sortent de leur paresse, en plein début de printemps, pour se dire : « Quelle horreur, on n'a toujours pas publié les résultats du concours Basil » ! (Des autres concours non plus d'ailleurs, mais regardez dans les pages qui suivent, vous verrez tout).
Alors, surtout pas de cris, pas de pleurs, nous avons été une vingtaine à choisir les vainqueurs, en toute honnêteté : un vrai jury. Certains d'entre vous seront contents, d'autres moins : dites-vous bien que les choix ont été durs. Dans l'ensemble vous nous avez fait de très beaux dessins. Une dernière explication : si le premier paraît à certains un peu moins joli que leur œuvre, dites-vous bien que la gagnante et dessinatrice Yaëlle, n'a que cinq ans. Nous en avons tous tenu compte.
1ere : Yaëlle Ortoli-Les Andelys-Le camion Mask.
2e : Alex Chan-Paris-Le Space Turbo.
3e : Frédéric Martin-Agneaux-Le robot Zoïds.
4e : David Walczyncki-Le Mée /Seine-Deux puzzles représentant des extraits du film Basil.
5e : Manila Sisaleumsack-Perpignan-Une boîte de Mako moulages avec Zorro.
6e : Bertrand-Pihan-Groslay-Une boîte de dessins permettant de refaire tous les personnages connus de Walt Disney.
Du 7e au 30e. Tous les autres gagnent un jeu Basil.

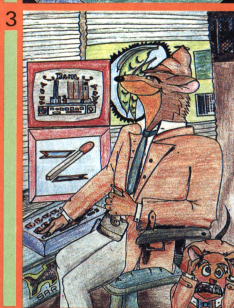
1



2



3



Pierre-Antoine Courtaud-Neuville les Dieppe.
Benoît Remy-Chennevières.
Lisa Galino-Lanta.
Mélanie Wilemme-Limal Belgique.
David Bruillon-St Julien les Villas.
Aurore Volle-Loriol.
Matthias Moreau-Evreux.
Christophe Maes-Gundershoffen.
Christophe Favet-Givet.
Eric Blondez-Vitrolles.
Sylvain Fleury-Voisin le Bretonneux.
Eléna Docquin-Cluses.
Franck Peixoto-Paris.
Paul Mata-Aulnay sous Bois.
Jean-Louis Francis-Neuilly/Marne.
Guillaume Trouvé-Nantes.
Philippe Boëne-Muret-Eaunes.
Pierre Emmanuel Dufils-Darnetal.
Frédéric Hain-Argence.
Emmanuel Brasme-Vitry en Artois.
Vincent Jeandel-Tours.
Solida Phong-Lagny/Marne
Christophe Tcheu-Paris.
Nicolas Aguarre-Sarcelles.
Les lots gagnés seront envoyés dès la fin avril. Amusez-vous bien !

Révisions : si vous ne commencez pas maintenant, autant dire adieu à votre beau diplôme

N'escomptez pas qu'on vous laisse tranquilles avec les révisions de vos examens ! On sait très bien ce que c'est, on est passé par là avant vous : le printemps, les p'tites fleurs et hop, on se retrouve une semaine avant la date fatidique en train d'angoisser devant la pile de dossiers à revoir.
Tout ça pour vous dire que nous allons essayer de vous aider en vous parlant de tous les produits qui risquent de vous aider.
Voici « English for Business » qui s'adresse aux lycées, BTS, classes préparatoires et... à nous, disons-le tout net. Ce soft tente d'aider tous les besoins en anglais commercial et économique de l'étudiant soucieux de préparer 1992. Sur PC (version 5''1/4 et 3''1/2) - Cedic Nathan, 590 F TTC.

You sait pas well english spreachen ?

Hein, hein, t'as jamais rien compris aux chansons des Beatles, ne parlons pas de Madonna parce qu'alors elle, elle a bien trop l'accent américain pour que tu piges quoi que ce soit.
Pas de panique, une petite missive à l'ASL, ou encore un petit coup de fil et hop, tu pars du 3 au 23 juillet ou encore du 31 juillet au 20 août du côté de Bedford (j'sais pas où c'est, sois gentil avec moi, Yaka regarder une carte) et tu fais deux heures de micro et trois d'anglais par jour. Isn't it pleasant ? Tu peux t'inscrire quel que soit ton niveau, de la cinquième à la première. Tu seras hébergé dans une famille « soigneusement sélectionnée » (du moment que la mère sait faire les Apple pies tout va bien !).
ASL, 15, allée des Genêts, 33127 Martignas. Tél. 56.21.40.96.

Passions dangereuses !



de 145 F*
à 195 F*

GAME OVER :
Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT :
Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER :
Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN :
C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE :
New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

WIZBALL :
Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT :
La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

* Prix public généralement constaté. Thomson MO-TO. Cassette ou disquette.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

La passion des défis

LBAC

Une Chevrolet Corvette, ça vous dit ?

C'est le premier prix d'un super grand concours réalisé conjointement par Sega et Skyrock. Sont à gagner également des voyages au Sénégal, en Grèce et en Tunisie plus un nombre impressionnant de hards et de softs Sega. Bon évidemment ce concours, Game n'y est pour rien, mais comme on adore jouer et que les lots sont alléchants (allez savoir ?) on vous file le tuyau : les bulletins-réponses sont dans des présentoirs sur tous les points de vente Sega. Good luck old chaps, faites gaffe, le père Ouitric (alias Michel Roveau) est sur les rangs.

Be'ST : le meilleur des clubs ?

De toute façon, meilleur ou pas, ça c'est vous qui le déciderez et non pas moi, n'étant pas utilisatrice. Mais là n'est pas la question ! Be'ST est donc un club pour utilisateurs de... ST. Et il se propose d'être différent des autres, plus proche (bien que pouvant être très éloigné) de vous grâce notamment à un bulletin de liaison qui paraît deux fois par mois. Grâce notamment et grâce surtout, pour être correcte.

Bon alors quoi d'intéressant dans ces lettres de liaison ? Des infos — revue de presse, tiens c'est gentil ! —, des annonces sur les logiciels qui sortent vraiment — alors, là, si comme vous le souhaitez vous ne vous trompez jamais sur la date de parution, messieurs les animateurs de Be'ST, et bien chapeau, mais ça m'étonnerait, vu ce que nous racontent les éditeurs — des tests et essais et des PA.

Avoir des tuyaux deux fois par mois cela peut vous être utile, alors si vous voulez plus de renseignements, écrivez au secrétariat du club :

M. Vidal — Rés. Beau Soleil, 39, rue F. Poulenc, 17300 Rochefort.



Bard's Tale III

Electronic Arts vient de nous annoncer l'arrivée prochaine de *Bard's Tale III* ; prévu pour juin dans un premier temps sur C64 et 128 au prix de 169 F. Ce nouveau titre, « Thief of Fate » promet de nous offrir plus de monstres, de niveaux de donjons, et de sorts magiques, de quoi passer de très longues nuits...

Votre prose

Vous souvenez-vous, il y a deux mois je lançais un appel en vous demandant de nous écrire des articles pour qu'on puisse juger « sur pièces » — plutôt que de nous demander ce qu'il fallait faire pour devenir un grand journaliste — votre prose. L'un d'entre vous a relevé le défi, n'ayons pas peur des mots, et nous envoie deux feuillets sur les jeux de rôle. Super, bravo ! D'autant plus bravo d'ailleurs que... Machin nous donne une liste des boutiques françaises où à sa connaissance on peut se procurer des jeux de rôle : un lecteur en or, je vous l'assure. (Simplement si j'ai dit Machin, c'est parce que nous n'avons pas eu, ou égaré ses coordonnées, alors s'il veut bien se rappeler à nous, nous nous ferons un plaisir de « subventionner » son envoi. Au fait, j'attends toujours d'autres œuvres, vous voyez bien que nous leur réservons bonne place.

La folie des jeux de rôle

Créés en 1974 les jeux de rôle n'envahirent la France qu'au début des années 80. Mais depuis, les petits Français se sont bien rattrapés. Il existe même quelques jeux de rôle français comme « Légendes »,

NOMS	VILLES	TEL.
— EUREKA	ORLEANS	38.53.23.62
— EVASION	ANGERS	41.86.08.07
— POKER D'AS	TOURS	47.66.60.36
— L'AMUSANCE	RENNES	99.31.09.97
— LIRE ET ECRIRE	VANNES	97.47.38.55
— MULTITUD	St NAZAIRE	40.22.58.64
— FARANDOLE	ANGOULEME	45.95.47.25
— LA LUNE NOIRE	LIMOGES	55.34.54.23
— FALINE JOUETS	BAYONNE	59.59.03.86
— JEUX DU MONDE	TOULOUSE	61.23.73.88
— ECHEC ET MAT	ROUEN	35.73.38.88
— ECHEC ET MAT	ROUEN	35.71.04.72
— AU CLAIR DE DUNE	LE HAVRE	35.41.71.91
— CELLULES GRISES	EVRY	64.97.81.74
— CACHE CACHE	ST ETIENNE	77.32.46.25
— LE QUARTIER BLATIN	CLERMONT-FERRAND	73.93.44.55
— JEUX DESCARTES	PARIS	42.65.28.53
— TOUR DE MARCILLY	CHALON SUR MARNE	85.48.59.27
— LA VOUIVRE	NIMES	66.76.20.04



Dis, comment ça marche un ordinateur ?

Pour t'aider à répondre à cette question angoissante quoique passionnante (ou : parce que passionnante ?) Fischer Technik lance toute une nouvelle gamme de jouets.

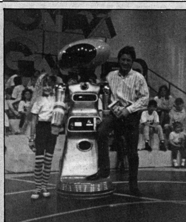
Avec le « Computing Experimental » et son environnement, tu vas expérimenter le fonctionnement électronique d'un ordinateur. Tu apprendras les grands principes de fonctionnement puis la manipulation de certains « périphériques » de base.

Si par contre tu t'achètes, ou on t'offre, une boîte de construction Fischer Technik, tu vas surtout apprendre à connecter de drôles de périphériques sur ton micro, et ensuite à les programmer pour les piloter selon ton bon plaisir. Exemples : une machine-outils, un robot, un traceur de courbes, un scanner. Et puis, pas d'inquiétude quasiment toutes les interfaces existent : pour Amstrad CPC, toute la gamme Thomson, le C64, les PC et Apple II.

Presque aussi formatrices qu'un BTS informatique, des boîtes très intelligentes. En vente dans tous les magasins de jouets.

« Empire galactique », « La compagnie des glaces ». On constate d'ailleurs que pour un nombre de joueurs beaucoup plus restreint, les Français jouent beaucoup plus que les Américains ou les Anglais. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des joueurs surexcités par de fortes doses de café, s'armer de leur épée à deux mains, de leur colt 45 ou de leur pistolet laser et passer des nuits blanches dans le monde de Tolkien (« Donjons et Dragons », « Les terres du milieu ») ou dans l'univers fantastique d'HP. Lovecraft (« L'appel de Cthulhu »).
Il existe plusieurs types de joueurs : les occasionnels et les mordus. Les occasionnels jouent une fois par hasard pour se défouler, il leur faut donc des jeux d'action où la réflexion cède sa place à l'action. Pour eux, les jeux comme « Donjons et Dragons », « Zone » ou « Bitume » sont parfaits. Les autres — les mordus — jouent régulièrement et pratiquent autant les jeux d'action que les jeux de réflexion comme « L'appel de Cthulhu » ou « M.E.R.P » (abréviation de « Middle Earth Role Playing » : « Les terres du milieu »).
Aux Etats-Unis la passion des jeux de rôle va parfois très loin et certains « mordus » se sont suicidés en se prenant réellement pour les personnages qu'ils incarnaient. A ce propos, on ne manquera pas de relever un drame qui s'est déroulé Outre-Atlantique il y a de cela quelques années : un beau jour on découvrit le corps d'une jeune femme sauvagement poignardée. Après quelques mois d'enquête les policiers démasquèrent l'assassin, qui avoua immédiatement. Le meurtrier était en fait le fiancé de la victime et il affirma que celle-ci était la sorcière d'une citadelle du chaos et qu'elle lui avait volé le trésor qu'il était parvenu à obtenir au péril de sa vie !
Bien sûr, ces cas sont extrêmement rares et ils ne m'empêcheront pas de passer des nuits blanches à combattre les entités du mythe de Cthulhu et des après-midi à jouer à « Fer et flammes » ou aux « Passagers du vent ».
Voici une liste assez complète des boutiques où vous pourrez trouver tous les jeux de rôles que vous désirez ainsi que des revues spécialisées.

Machin



Tous sur FR3 les mercredis de 15 à 17 H

Pourquoi ? Mais pour jouer et gagner avec *Space Racer* le dernier hit de chez Loriciels.
On va gagner, (tel est le nom de l'émission hebdomadaire) met depuis le 30 mars dernier deux équipes de jeunes téléspectateurs face à face. Pour gagner, l'une d'entre elles doit remporter une série d'épreuves dont « le jeu de l'ordinateur ». Depuis peu, ce jeu sur ordinateur est *Space Racer*.
Chaque concurrent a le droit de s'échauffer en coulisses, par contre ensuite il doit faire son score en 45 secondes. Si vous voulez vous confronter à « ceux » qui passent à la télé...

NUT





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ARKANOID ... 269
ART OF CHESS ... 249
BATTLE SHIP ... 230
BOBBLE BUBBLE ... 245
BMX SIMULATOR ... 245
BACKLASH ... 240
BALANCE OF POWER ... 295
BARBARIANS ... 199
BARD'S TALES ... 225
CRACK ... 290
CASINO ROULETTE ... 245
CALIFORNIA GAMES ... 290
CRAZY CARS ... 245
DESTROYER ... 350
DARK CASTLE ... 290
DEJA VU ... 345
DEFENDER OF THE CROWN ... 315
ESMERALD MINES ... 190
EAGLE NEST ... 195
FERRARI FORMULA ONE ... 290
FORMULA ONE GD PRIX ... 190
FLINSTONES ... 245
FEUD ... 145
FAERY TALES ADVENTURE ... 390
FLIGHT SIMULATOR 2 ... 345
G.B. AIR RALLY ... 195
GARRISON ... 269
GRID START ... 99
INDOOR SPORT ... 290
IMPACT ... 140
INSANITY FIGHT ... 225
JET ... 450
JUMPJET ... 169
KARTING GRAND PRIX ... 145
KING OF CHICAGO ... 290
KARATE KID 2 ... 225
KING QUEST TRIPLE PACK ... 290
LEADER BOARD ... 215
MERCENARY ... 225
MARBLE MADNESS ... 195
NORTHSTAR ... 195
OBLITERATOR ... 245
PINK PANTER ... 195
PERSECUTOR ... 195
PORT OF CALL ... 430
POWERPLAY (FRANCAIS) ... 195
ROLLING THUNDER ... 225
ROAD WARS ... 245
STRIP POKER 2 ... 145
SECONDS OUT ... 199
STAR WARS ... 245
SILENT SERVICE ... 245
SINBAD ... 335
TRANTOR ... 195
THE WALL ... 189
THUNDERBOY ... 189
TETRIS ... 185
TIME BANDIT ... 185
THE HUNT FOR RED OCTOBER ... 225
THAI BOXING ... 99
TERROR PODS ... 195
TEST DRIVE ... 325
VOYAGE CENTRE TERRE ... 339
VAMPIRE EMPIRE ... 245
WINTER OLYMPIADE 88 ... 195
XENON ... 195

APPLE

AUTODUEL ... 265
ALTERNATE REALITY (CITY) ... 290
ALTERNATE REALITY (DUNGEON) ... 290
B 24 ... 260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250
BARD'S TALE 2 ... 390
BATTLE CRUISER ... 590
COLONIAL CONQUEST ... 295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV ... 290
CALIFORNIA GAMES ... 390
COMMANDO ... 320
CHESSMASTER 2000 ... 330
DEATH SWORD ... 225
DONDRA ... 290
DAMBUSTER ... 250
DECISION IN THE DESERT ... 290
DESTROYER ... 320
ETERNAL DAGGER ... 260
GUILD OF THIEVES ... 199
FLIGHT SIMULATOR 2 ... 490
F15 STRIKE EAGLE ... 230
IKARI WARRIOR ... 320
INDOOR SPORT ... 295
INFILTRATOR 2 ... 390
JET ... 490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité ... 230
SCENERY DISK N. 11 ... 260
KARATEKA ... 320
KING QUEST 3 ... 390
KUNG FU MASTER ... 190
MECH BRIGADE ... 350
MARBLE MADNESS ... 295
MOEBIUS ... 520
PIRATES ... 350
PANZER STRIKE ... 295
P.H.M. PEGASUS ... 350
PHANTASIE 1 ... 390
PHANTASIE 2 ... 390
PHANTASIE 3 ... 290
REALM OF DARKNESS ... 250
RING OF ZILFIN ... 250
RAD WARRIOR ... 210
SONS OF LIBERTY ... 345
STREET SPORT BASEBALL ... 390
STREET SPORT BASKETBALL ... 390
SPY VS SPY 3 ... 260
SHARD OF SPRING ... 250
SHILOH ... 350
SPINDIZZY ... 190
SUBBATTLE SIM ... 290
SKYFOX ... 240
SPY VS SPY ... 190
SOLO FLIGHT ... 240
STARGLIDER ... 290
SILENT SERVICE ... 285
SUMMER GAMES ... 290
SUMMER GAMES 2 ... 260
THUNDERCHOPPER ... 260
TRIPLE PACK ... 190
THE PAWN ... 260
ULTIMA 3 ... 360
ULTIMA 5 ... 690
WARSHIP ... 390
WORLD CLASS LEADERBOARD ... 350
WINTER GAMES ... 260
WIZARD CROWN ... 350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ... 890

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL ... 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT ... 449

JEUX :
AFTER BURNER ... 295
ALIEN SYNDROME ... 195
ALEX KIDD ... 195
ACTION FIGHTER ... 195
ASTRO WARRIOR / PIT POT ... 195
ALIEN SYNDROME ... 195
BANK PANIC ... 149
BLACK BELT ... 195
CHOPLIFTER ... 195
ENDURO RACER ... 195
F16 FIGHTER ... 149
FANTASIE ZONE ... 195
FANTASIE ZONE 2 ... 249
GLOBAL DEFENSE ... 195
GREAT GOLF ... 195
GREAT FOOTBALL ... 195
GREAT BASKETBALL ... 195
GREAT BASEBALL ... 195
GREAT VOLLEYBALL ... 195
GANGSTER TOWN ... 195
GHOST HOUSE ... 149
KUNG FU KID ... 195
MISSILE DEFENSE 3D ... 195
MY HERO ... 149
OUT RUN ... 230
PRO WRESLING ... 195
QUARTET ... 195
RESCUE & MISSION ... 195
ROCKY ... 249
SPY VS SPY ... 149
SECRET COMMAND ... 195
SUPER TENNIS ... 149
SPACE HARRIER ... 249
SHOOTING GALLERY ... 195
TEDDY BOY ... 149
TRANSBOT ... 149
THE NINJA ... 195
WORLD SOCCER ... 195
WORLD GRAND PRIX ... 195
WONDERBOY ... 195
ZAXXON 3D ... 245
ZILLION 2 ... 195
ZILLION ... 195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS ... 1190

JEUX :
BALLOON FIGHT ... 215
CLU CLU LAND ... 215
DONKEY KONG ... 215
DONKEY KONG JR ... 215
DONKEY KONG 3 ... 215
EXITEBIKE ... 215
GOLF ... 215
ICE CLIMBER ... 215
KUNG FU ... 215
MARIO BROS ... 215
MACH RIDER ... 215
PRO WRESLING ... 215
POPEYE ... 215
PINBALL ... 215
SLALOM ... 215
SUPER MARIO BROS ... 215
SOCCER ... 215
TENNIS ... 215
URBAN CHAMPION ... 215
VOLLEY BALL ... 215
WRECKIMG CREW ... 215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :
HOGAN'S HALLEY ... 215
WILD GUN MAN ... 215

JOYSTICKS

QUICKSOT 2 ... 69
QUICKSOT 2 TURBO ... 129
SPEEDKING KONIX ... 119
SWITCH JOY ... 99
PROFESSIONAL ... 139
PRO 5000 ... 159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :
10 DISQ. 3,5'' SF/DD ... 99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD ... 120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ ... 99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ ... 150

APPLE / C64 / ATARI XL :
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES ... 39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD ... 69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD ... 99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. ... 99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF ... 2990
520 STF + MONITEUR MONO ... 4480
520 STF + COULEUR SC1425 ... 5490
520 STF + COULEUR 8801 ... 4990
1040 STF ... 4790
1040 STF + MONITEUR MONO ... 5990
1040 STF + COULEUR 8801 ... 6990
1040 STF + COULEUR SC1425 ... 7490

MEGA ST :
MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. ... 9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR ... 10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. . 12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR ... 13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA ... 1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA ... 4990
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA ... 1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA ... 2190

MONITEURS ATARI :
MONOCHROME HR.SM124 ... 1590
COULEUR SC1425 ... 2590
COULEUR SC1224 ... 2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :
- 8801 ... 2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL) . 3490

IMPRIMANTES :
ATARI SMM804 ... 1990
LASER SLM804 ... 11450 HT
STAR LC10 COMPLETE ... 2990
STAR NB 24/10 ... 5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 ... 800
CABLE IMPRIMANTE ... 150
RUBAN ENCREUR SMM804 ... 79
RUBAN ENCREUR NL10 ... 79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire 75011 Paris

GAME 07/88

TI49



NOM ____
ADRESSE ____

TÉL ____

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature ____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ____
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat-lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

Concours Méwilo : qui part aux Antilles ?

L'angoisse monte et je sais bien que vous avez tous « sauté » ma prose pour aller lire la première ligne. Eventuellement, pour les amnésiques, je rappelle que le concours Méwilo vous était offert par Coktel Vision, Muriel Tramis, l'auteur du jeu Méwilo, et l'office du tourisme martiniquais. Le premier prix est... est... UN VOYAGE D'UNE SEMAINE POUR DEUX PERSONNES AUX ANTILLES.

1er : Jean-Claude Giffaut - St-Jean Le Blanc

2e : Alexandre Boeuf, gagne trois volumes de l'encyclopédie « Délices de la cuisine créole ».

3e au 25e : vous gagnez tous un jeu Coktel Vision.
Patrice Barbier,
Jean-Jacques Balaguer,
ELisabeth Campas,
Thierry Hervé,
Nicolas Paul,
Jean-Marie Houin,
Stéphane Juraver,
Philippe Casteran,
Cédric Cavarroc,
Philippe Celdran,
Arnaud Masse,
Dominique Le Nestour,
Frédéric Delleaux,
Alain Chareyre,
Stéphane Malaret,
Raymond Gourio,
Loïc Garçon,
Michèle Penfenteun,
Caroline Serres,
Jean-Marc Ratichaux,
Yves Lerouge,
Michèle Troupenat,
Jacques Malaret.

Vous recevrez les « petits lots » dès cette fin du mois d'avril, quant au vainqueur nous le prévenons dès maintenant et vous verrez certainement sa photo dans le prochain numéro de Game Mag.

Le Poivron rouge communique

Qui c'est çui-là ? Paraît que j'aime bien son pseudo, mais ça me dit rien. Ah lala, ma pov'tête ! Bref il nous dit que si on veut programmer notre Minitel y'a qu'un seul code à retenir : 36 15 code CLUBTEL*POIVRON. Ça y est, j'vous ai filé l'info.

Si tu cherches un club.

• Pour défenseurs du MSX : il faut écrire à Thierry Herlinger, 14 rue Etienne Collongues, 31770 Colomiers. Thierry se propose d'organiser des échanges de bidouilles.

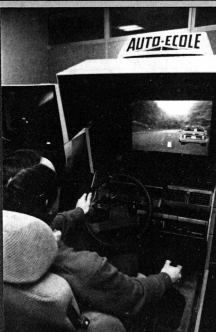
Coconutsss

Le nombre des boutiques Coconut a encore augmenté. Après celles du boulevard Voltaire et de l'Etoile, à Paris, une antenne complète fut créée l'an passé à Madrid en Espagne. Toujours dans le sud mais en France, c'est à Montpellier que s'est ouverte la quatrième boutique.

Les pannes détectées plus vite que chez le garagiste

C'est le dernier gadget découvert dans les malles du « Hong Kong Trade Development Council » : un petit ordinateur de bord, qui se branche dans la boîte à fusibles de votre automobile, et émet des signaux lumineux et sonores dès qu'il ressent un problème. Boîte de vitesses, plaquettes de freins, niveau d'huile, bougies... sont ainsi sans arrêt contrôlés. En vente dans les magasins d'accessoires auto.

Mireille



Le Simobile : permis de conduire assisté par ordinateur

Mercuriel, société d'édition de logiciels spécialisée dans la simulation nous a fait la démo d'un nouveau super produit. Attention, strictement professionnel, mais il n'est pas exclu que vous ayez bientôt à l'utiliser. Je m'explique : le Simobile est un « micro-simulateur » (= simulateur piloté par un micro) de conduite automobile associant les capacités d'un vidéodisque et d'un micro. Précisément d'un Amiga 2000. Ce produit va être vendu aux auto-écoles : vous l'utiliserez donc peut-être.
(Bandes de petits veinards, c'était pas comme ça de mon temps etc., etc).

Résultats du concours Superski

Avec tous les gagnants dont nous publions enfin les noms dans ce numéro (excusez-nous sincèrement pour tout ce retard), j'espère au moins que nous allons faire des tas d'heureux. Voici les vainqueurs de Superski de Microïds — concours paru dans Game Mag n° 4 — Les lots leur seront envoyés dès cette fin du mois d'avril et nous prendrons contact avec le premier pour savoir comment lui remettre sa paire de skis.

1er : David Maillaux-Bertrand - Limoges - une paire de skis

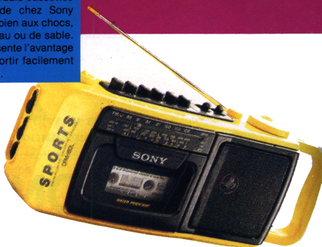
2e au 4e : cinq logiciels Microïds
Serge Espinasse - Chambéry,
Yvan Lucts - Villeaux,
Jean-Michel Ghosn - Pierrefeu

5e au 10e : quatre logiciels - Microïds
Stéphane Guitton - Ablon,
Albin Humez - Desvres,
Jérôme Lespès - Morcenx,
Frédéric Granier - Bilieu par Chavavines,
Carole Duguy - Ligne,
Eric Fauquembergue - Tincques.

11e au 25e : deux logiciels Microïds
Pascal Dalayon - Roche la Molière,
Fabien Azam - Belcodène,
Gilles Brun - Paris,
Benoît Roque - Chaville,
Renaud Miette - Rocroi,
Frédéric Phulpin - Liverdun,
Yann Wegerhoff - Les Clayes sous Bois,
Eric Fenech - St Cyr L'Ecole,
Laurent Jouffroy - Le Pradet,
David Diaz - Narbonne,
Raynald Lebeau - Auxerre,
Emmanuel Bergon - Asnières,
Bruno Gallier - Muret,
Tony Princet - Pleumartin,
Philppe Casteran - St Plancard.

26e au 30e : un logiciel Microïds
Christophe Luzège - Douvaine,
Sébastien Martinez - St Ouen,
Pascal Lompech - Argenteuil,
Laurent Visot - Flavigny/Moselle,
Stéphane Hernandez - Dasle par Senoncourt.

En v'là du son en v'là...



Sports. Les radio-cassettes mono Sports de chez Sony résistent aussi bien aux chocs, projections d'eau ou de sable. La poignée présente l'avantage de pouvoir le sortir facilement d'un sac à dos.



Les Beat Boy. Baladeur radio-cassette de Grundig haut en couleurs. Le casque (écouteur) est lui aussi aux couleurs du baladeur.



Tuner et compact. Toshiba propose un lecteur de compact disque portable équipé de stations radios. Une autre nouveauté, le baladeur radio FM stéréo pas plus grand qu'un briquet.



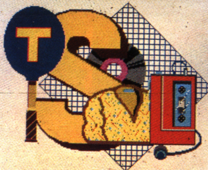
City boy. Blanc comme neige. Les sports d'hiver sont bel et bien finis mais cela ne vous empêche pas d'arborer ce superbe walkman immaculé, le Challenge proposé par Grundig.



Trompe l'œil. Sa forme voudrait faire croire qu'il s'agit d'un lecteur de compact disque. Ce n'est qu'un lecteur de cassettes baladeur. Frimez à moindres frais avec ce produit Philips.



Le pro du pro. Idéal pour aviateurs, marins et amateurs d'ondes courtes, cet appareil se distingue par sa recherche de fréquences en plus de ses nombreux boutons. Idéal pour l'épate...



SHOPPING



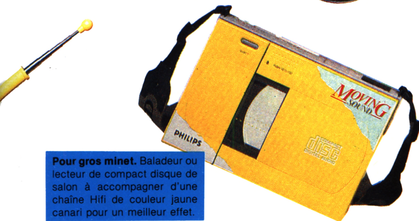


Tenue de soirée. Sony offre avec son compact disque D-100 le fin du fin en la matière. En effet celui-ci est équipé entre autres d'une commande à distance !



Double roller. Passez-vous la musique de Skate or Die ou de California Games sur ce radio-cassettes stéréo de deux fois deux watt Philips.

Le Salon du son et de la vidéo s'est tenu Porte de Versailles à Paris du 7 au 12 avril 1988. Alors, les parents, ouvrez vos escarcelles, le Printemps de la musique arrive !



Pour gros minet. Baladeur ou lecteur de compact disque de salon à accompagner d'une chaîne Hifi de couleur jaune canari pour un meilleur effet.

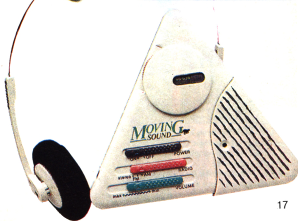


Sports bis... Cette fois-ci, il s'agit plus simplement d'un baladeur Tensai. Comme pour les Sony, « Sports » indique qu'il ne craint ni l'eau ni le sable. Bref, c'est un tout terrain.

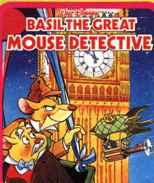


Et ils parlent. La gamme des QT Sharp est dotée de bandoulière. Radio-cassettes stéréo, certains possèdent même une horloge parlante !

Triangle des Bermudes. Radio AM/FM, ce baladeur Philips triangulaire est fourni avec un brassard pour accrocher l'appareil au bras...









LES GREMLINS









SEPT JEUX SUPERBES
... EN UNE COLLECTION
FANTASTIQUE POUR AMSTRAD

Une superbe compilation de jeux originaux et de défis uniques réunis dans une collection classique d'action, d'intrigues, d'humour et de divertissement.



Beaucoup d'amusement ... beaucoup d'excitation, que même le plus dévoué des joueurs trouvera difficile à supporter d'un seul coup.



MASK™ – Il existe des jeux d'aventures passionnants et des jeux de combat fascinants, mais aucun de saurait rivaliser avec MASK.



JACK THE NIPPER II IN COCONUT CAPERS™
Imaginez la scène: une jungle calme et tranquille. Soudain un cri de triomphe à vous glacer le sang fracasse le silence – Jack a atterri!



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE™
Vous êtes Basil, le meilleur détective de tout le royaume des souris et vous êtes pris dans le complot le plus diabolique de la carrière de Ratigan.



MASK II™ – Des déserts secs et brûlants aux jungles volcaniques étouffantes les agents de la courageuse équipe MASK traquent les forces diaboliques de VENOM!



DEATH WISH III™ – Paul Kersey le justicier des temps modernes, exerce sa propre forme de vengeance sur les crapules qui sèment la terreur dans les rues du New York.

Ecrans tirés de version Amstrad.



DEFLEKTOR™ – Seuls le savoir-faire et la technologie sont nécessaires pour compléter les circuits optiques de Deflektor. Probablement le jeu le plus stimulant que vous ayiez jamais joué.



Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver St., Sheffield,
S1 4FS. Tel: 0742 753423



TRAILBLAZER™
Trailblazer, vous pousse à la limite de vos réflexes. Êtes-vous assez agile pour négocier tout ce qui vous attend en vous propulsant à vitesse éclair dans l'inconnu?

DÉNONCIATIONS

Je ne sais pas ce qui se passe, mais ce mois-ci, vous êtes assez nombreux à déplorer quelques « erreurs » commises dans Game Mag. Enfin ! Je vais pouvoir donner libre cours à mon sadisme exacerbé, et dénoncer les coupables. Qu'ils soient châtiés, et que mon règne arrive. Maintenant, pour des siècles et des siècles. Ciao.

Q. Salut, c'est moi « Canard » (à l'eau tiède pour les intimes, mais vous en êtes déjà). Je pirate moi aussi, et mes parents sont de tout cœur avec moi car je me vois mal dépenser 250 F pour un logiciel que je peux effacer d'un petit coup de Discology. Je voudrais savoir qui fait les dessins de la super rubrique Rescue dans Game Mag, parce que je le trouve vachement hyper-classieux. S'il pouvait me faire un dessin pour moi tout seul, ce serait super-sympa. Merci d'avance, et longue vie à Game Mag.

Frédéric Delavier

R. Ah non, par pitié, on ne va pas recommencer les vaines polémiques sur le piratage, y'en a plus que marre ! C'est que je vous vois venir, moi, avec vos gros sabots. Alors gaffe, les mecs. Notre position, une fois pour toutes : 250 F (ou même 150 F) pour un jeu c'est cher, c'est très vrai. Mais ce qu'on trouve moche dans le piratage n'est pas tant le fait de copier un soft, après tout, que celui qui ne l'a jamais fait me balance la 1ère disquette, que celui de le revendre. C'est tout !!! Bon, « celui qui fait les dessins dans la super rubrique Rescue de *Game Mag* » s'appelle Mokeït, c'est un jeune dessinateur plein de talent (son album « La chute vers le haut » est génial, et d'un style totalement différent de ce qu'il fait dans *Game*), et s'il y a de la place pour une illustration dans ce courrier, je suis sûr qu'il te fera un petit dessin pour toi tout seul. Ciao.

Q. Cher Game Mag, je suis en train de faire un album de jeux vidéo en mettant des articles de journaux comme le tien dans des protège-documents. Je voudrais que tu mettes dans un prochain numéro un article sur « Double Dragon ».

Jason Stobbs. Paris

R. Et alors, pour qui il se prend lui ? Et le « s'il te plaît » tu connais pas ? Bon, pour répondre à ta question, on a déjà fait paraître un article sur « Double Dragon » : c'était dans la rubrique « L'écho des Arcades », page 62 du numéro 1 de *Game Mag*.

Q. Bonjour Game Mag. Ayant participé au grand concours OutRun, j'ai eu la joie de voir que mon nom figurait dans la liste des gagnants d'un logiciel US Gold, lot qui devait être attribué fin février. Or, je n'ai toujours rien reçu, et cela m'inquiète vraiment, moi qui espérais tant ce jeu !
Yannick

le déplaisir de voir arriver un lot qui n'était pas ce à quoi ils avaient droit ! Craignos... Et bien l'explication, c'est que c'est une dame de chez Micromania qui, débordée et chargée d'envoyer les lots des concours US Gold, a confondu deux concours et s'est trompée ! Heureusement, Micromania toujours fair-play vous a normalement tout renvoyé : les bons lots aux bonnes adresses.

Q. Cher Game Mag, je voudrais savoir la recette pour avoir des vies infinies dans « Ramparts » de Go ! Et si vous pouviez m'envoyer un poster de toute l'équipe, dédicacé, une dizaine d'autocollants de Game Mag, de Rastan, Crazy Cars et Mask 2, ce serait gentil. Et pendant que vous y êtes, un poster de Wonder Boy. Merci.
Emmanuel Pailloux, Bellegarde

R. C'est tout ? Non, parce que si tu veux, on peut aussi t'envoyer un poster d'*Arkanoid 1* et *2*, de *Renegade*, *Jack the Nipper 1* et *2*, *Out Run*, *Crafton & Xunk*, etc. Sans blague, tu nous prends pour la Samaritaine ou quoi ?
Bon, sérieusement, les posters qu'on vous offre chaque mois dans *Game* sont fabriqués par les éditeurs eux-mêmes. Ce n'est pas nous qui nous amusons à les dessiner chaque mois... T'imagines le travail ?
Quant aux autocollants *Game Mag*, je voudrais bien savoir qui a pu te mettre dans le crâne qu'on en avait.
Reste le poster dédicacé. Franchement, on n'a pas pensé à en faire un. Attends un peu, quand on sera devenus aussi célèbres que Paul Préboist, on avisera...
Ah oui, au fait : les vies infinies. Ben pour l'instant, on n'a pas encore reçu de rescue pour *Ramparts*. Mais il va de soi que dès qu'on en a, ils seront publiés dans le journal. Ciao.

Q. Cher Game Mag, ta revue est géniale, mais il y a quelque chose qui m'a frappé dans la rubrique « Games », c'est le test du jeu « Ferrari Formula One » par Captain. Je trouve qu'il y va un peu fort, car le jeu est bon et jouable : non seulement je me paye la pole position, mais en plus je remporte la coupe de chaque circuit... et je ne suis certainement pas un as du volant ! J'espère que Captain ne m'en voudra pas, car dans l'équipe vous êtes tous sympas.
Christian Bijot, Nancy

R. Rââàhhh, encore une dénonciation, le mois commence bien. Alors comme ça Captain dit rien que des bêtises dans le journal ? Mais c'est intéressant, ça... Encore un qui va se retrouver dans le bureau du patron, et en quatrième vitesse... En plus, je suis tout à fait d'accord avec toi : *Ferrari Formula One* n'est pas aussi mauvais que l'a dit Captain. Ciao.

Q. Chers faiseurs de joie, je vous écris pour vous demander pourquoi le Commodore 64 est victime d'une telle injustice de la part des éditeurs de jeux français. En effet, ceux-ci ne sortent jamais leurs logiciels sur le C64, tandis que sur l'Amstrad et le ST... Je viens par exemple d'avoir « Bivouac », sous le nom de « Chamonix Challenge »... en allemand. Autre exemple : je possède depuis six mois maintenant, « Les Passagers du vent » en anglais, et depuis deux mois, « Les Passagers du vent II », encore en allemand. Alors pourquoi les éditeurs français ne sortent-ils pas leurs jeux en français sur le C64, plutôt que de passer par leurs filiales ou distributeurs étrangers ? Lorsqu'on sait que les utilisateurs d'Amstrad CPC se régalent sur un jeu, et que le C64 est voué à une longue et angoissante attente, on a de quoi se poser des questions (il paraît que « Les Passagers du vent I » est enfin disponible chez Infogrames, en français ; ouf, dans deux ans, on a la suite...).

Christophe

R. Oui, pourquoi ? A mon sens, il y a deux raisons à cela. Premièrement, nous manquons, en France, de programmeurs de talent sur le C64. En fait, le C64 est une excellente machine certes, mais une machine de bidouilleur : celui qui en a acheté un a commencé à le programmer dans son coin... et n'en est jamais sorti. Du coup, peut-être que beaucoup de monde sait le programmer, mais personne n'est jamais allé voir un éditeur en disant : « Coucou, je sais faire de bons jeux sur C64 ».

Deuxième raison : le nombre de C64 en France, ou plutôt le parc estimé, n'est, malgré tout, pas très élevé. Les éditeurs voyant avant toute chose le profit, bénéfice et autre chiffre d'affaires, ils ont peur que le temps — et donc l'argent — nécessaire au développement du logiciel ne soit pas amorti.

Q. Cher Game Mag. Je lis votre revue depuis le début de sa parution, et je la trouve vraiment supergéniale. Mais alors là, franchement vous m'étonnez : j'étais tranquillement en train de lire votre numéro 5, lorsque je vis le test de « Billy 2 » de Loriciels (page 33). Tiens, bizarre, j'avais déjà vu ça quelque part, mais où ? Mais oui, bien sûr : c'était un mois plus tôt... dans votre numéro 4. Il s'agissait du même texte, avec les mêmes notations, seule la photo était différente. L'auriez-vous fait exprès pour vous faire bien voir de Loriciels ?

Bob Schleig, Paris

R. Oui, je sais ce que vous pensez que je vais répondre : « Encore un idiot qui va aller discuter avec son patron adoré dans pas longtemps ». Eh ben non. Non, car cette regrettable erreur ne peut venir que de la haute direction rédactionnelle de Game Mag, si vous voyez ce que je veux dire. Mireille, je t'aime, je t'adore, tu es la seule rédactrice en chef qui ait jamais compté dans ma vie. Quant à toi Bob, la prochaine fois, tu t'abstiendras de ce genre de remarques désobligeantes pour ma petite Mimi, compris ?

Septh

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 19

L'AVENTURE C'EST

En route bientôt pour les îles lointaines, les châteaux mystérieux, les voyages dans le temps. D'ailleurs, je suis déjà parti...



Bard's Tale II
Electronic Arts

Alors que nombre d'entre vous n'ont pas encore terminé la première version de *Bard's Tale*, le numéro III vient de sortir sur Commodore 64 (et le numéro II est prévu pour le mois de juin !). Le deux se déroule cette fois-ci en extérieur (campagne, forêt...) et dans l'enceinte de six villes.

20 000 Lieues sous les mers
Coktel Vision

Jules Verne commencerait-il à faire recette ? Le mois dernier sortait une adaptation micro de *Voyage au centre de la Terre* chez Chip. Cette fois-ci c'est Coktel Vision qui s'y colle en compagnie du capitaine Némo...

La panthère rose
Magic Bytes

Comment faire pour cambrioler une maison bien gardée si ce n'est en entrant dans la place par la ruse. C'est bien sûr ce que va faire la Panthère rose. Style, élégance, maintien. Les manières de la Panthère rose sont parfaites, camouflage oblige.



L'AVENTURE

Troubadours
Lankhor

Lankhor (Ex Khyilkor Création) l'éditeur du *Manoir de Morteville*, outre qu'il prépare de nouvelles aventures ou jeux d'arcade s'est mis aux logiciels éducatifs ou semi-éducatifs. *Troubadours* est l'un d'eux. L'histoire se déroule au Moyen-Age et le logiciel a été développé par des profs.

Versailles story
Fil

« Si Versailles m'était compté » ou les mille façons pour l'un de vous de devenir gentilhomme puis d'être présenté au roi Soleil. Mais avant tout, il vous faudra vous acheter le parfait équipement de gentilhomme (perruque, habit...).

L'arche du captain Blood
Ere International

Le déjà célèbre jeu d'Ere tournant sur Atari ST possède sa version Amstrad CPC. Blood l'anti Aliens d'arcade est entré au cœur du CPC pour y détruire les innombrables robots, androïdes et autres invaders.

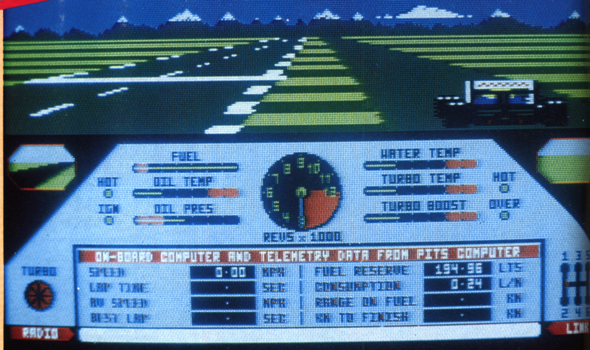
Vampire Empire
Magic Bytes

1898, au fin fond de l'Oural. Sur les rochers escarpés d'Armonville, le château du comte Dracula, seigneur des ténébres, dresse ses tours. Malheur à celui qui ose s'approcher de cette demeure maudite. Donc à vous tous.

Apocalypse
Ere International

Une guerre nucléaire vient d'éclater. Vous êtes le commandant en chef des forces armées de l'OTAN. Saurez-vous détruire les bases de lancement de missiles soviétiques tout en protégeant vos propres sites ? Un wargame attendu.

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 19



Les simulations de pilotage de formule 1 ont de nombreuses fois inspiré les auteurs de logiciels. Néanmoins, jamais elles n'avaient atteint un tel niveau de réalisme.
Annoncée depuis la fin du championnat du monde de F1, cette simulation se veut d'être la première à mettre à la disposition de jeunes pilotes quelques-uns des immenses progrès réalisés ces derniers temps dans le domaine de la compétition automobile. Dans le cockpit, occupant toute la partie inférieure de l'écran, le joueur trouvera un ordinateur de bord ainsi qu'un système de communication le reliant à l'équipe technique de l'écurie Williams, lui permettant de mener la course en poussant sa formule 1 turbo-compressée dans ses derniers retranchements.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX





MARTECH - SIMULATION DE F1



Tout simplement superbe...

L'épreuve devient alors passionnante pour le pilote qui devra non seulement conduire son bolide avec dextérité, mais aussi, surveiller ses divers voyants tout en restant à l'écoute de ses assistants qui lui conseilleront, par exemple, d'effectuer un arrêt aux stands pour changer les pneumatiques ou réparer une pièce défectueuse. Pour obtenir un logiciel qui colle si bien à la réalité, de nombreuses heures de travail intensif avec les précieux conseils de Nigel Mansell ont été nécessaires et le résultat est vraiment convaincant.

La Rolls des simulateurs de F1

Devenir champion du monde n'est pourtant pas chose aisée, et demande un long apprentissage. Pour obtenir le meilleur du véhicule qui apparaît dans toute sa splendeur au-dessus du tableau de bord, il faudra apprendre à le connaître pour ne plus finir en travers de la route à la suite d'un spectaculaire tête-à-queue ou encore, tomber en panne sèche à quelques mètres de l'arrivée pour avoir omis de consulter les calculs de l'ordinateur.

Pour décrire ce logiciel, il faudrait bien des pages, aussi, sachez simplement que *Nigel Mansell's Grand Prix* est un logiciel d'exception utilisant pleinement les capacités de votre ordinateur et qui va enfin permettre à chacun de pouvoir vivre comme s'il y était, une saison de formule 1 en mordant l'asphalte de seize des plus grands circuits du monde. En quelques mots, c'est la plus belle et la plus captivante des simulations du genre, un futur hit !

Christian Roux

Captain: Mouais, ce n'est pas un casse-briques. Adepte de l'Amiga j'utilise actuellement un Amstrad CPC pour ce seul logiciel nettement supérieur à Ferrari Formula One sur le plan simulation: 15/20.

Yves Huitric: si je n'écrivais pas pour Game-Mag, je ne le ferais qu'exclusivement dans une revue de sport automobile. Depuis le logiciel Revs (C64) je n'avais pas vu de si parfaite simulation: 17/20.

Mireille Massonnet: Si je vous disais que je suis une fan de F1 vous ne me croiriez pas! Et pourtant il m'arrive de battre bien des journalistes de Game au volant de ma Williams Honda turbo: 16/20.

RETURN TO ATLANTIS

ELECTRONIC ARTS - AVENTURE/ACTION

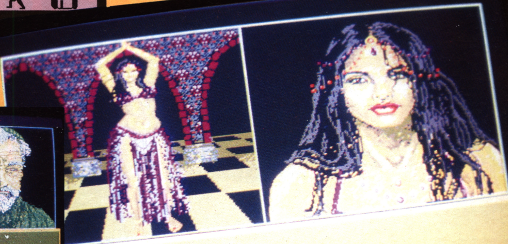










Voici la dernière création de Electronic Arts, ils ont encore une fois fait très fort. Vous incarnez un agent spécial de la Fondation qui s'efforce de maintenir l'équilibre de la planète. Vous, plongeur en eaux profondes tout juste sorti de l'académie, devez effectuer quatorze missions plus dangereuses les unes que les autres. Pour vous acquitter au mieux de votre tâche, vous recevez l'aide d'un ordinateur et d'un robot commandé par télépathie.

Return to Atlantis est un jeu beaucoup plus complexe en réalité. C'est un mélange entre jeux d'arcade, d'aventure et de rôle (vous devez créer les différentes caractéristiques de votre agent). Bien entendu, la réflexion est également de rigueur car vous pouvez programmer (très simplement) le robot pour qu'il localise certains éléments à votre place, à vous de lui dire ce qu'il doit chercher.

Le déroulement du jeu se décompose en deux parties : vous questionnez vos indics pour qu'ils vous fournissent des nouveaux renseignements quant à votre mission et vous recherchez (sous la mer) l'objet demandé. Vous questionnez les indics à l'aide de la souris (c'est enfantin). La vue sous-marine est représentée en 3D ou plus exactement en relief (c'est très impressionnant).





Ce jeu est réellement fantastique, les indics sont intelligents et il y a plus de 100 000 paysages aquatiques différents (je comprends pourquoi il y a deux disquettes).
Return to Atlantis, encore un must de chez Electronic Arts.

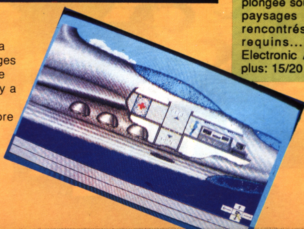
Jo Copper

Michel Roveau: galions, trésors, ruines et monstres de tout "poils" font de cette aventure aquatique un logiciel qui ne manque pas de sel: 13/20.



Stéphane Schreiber: on ne peut pas dire que ce soft soit 100% arcade. De plus si les graphismes sont corrects, l'animation elle est parfois bien lente: 12/20. PS: J'aime pas le poisson.

Mireille Massonnet: folle de plongée sous-marine, la beauté des paysages et les milles dangers rencontrés (pieuvres géantes, requins...) m'ont conquise. Electronic Arts compte une fan de plus: 15/20



AMI CPC C64

JINKS

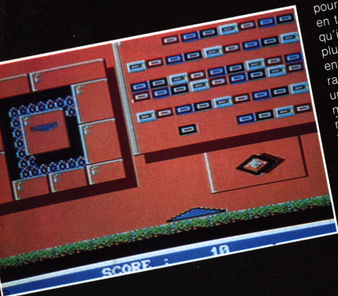
GO !/ RAINBOW ARTS – ACTION



La toute récente association entre GO ! et Rainbow Arts (la boîte qui a créé *Bad Cat*) nous propose un casse-briques, un de plus sur Amiga. Heureusement pour nous celui-ci est original. Jugez-en plutôt.

En effet, contrairement à *Arkanoïd*, *Jinks* présente un scrolling horizontal pour chaque tableau (4 en tout) ce qui signifie qu'ils sont composés de plusieurs écrans (4 à 5 environ). De plus, la raquette n'a pas uniquement un mouvement horizontal mais multidirectionnel. Vous devez envoyer la balle au but situé à l'extrême droite du tableau. Bien sûr, la route est parsemée d'embûches (réducteur, trous, bouffe-balle entre autres).



Les graphismes, les bruitages et les animations sont quasiment parfaits. Malgré le nombre restreint de tableaux, la difficulté ne fait qu'accroître l'intérêt du jeu.

Jinks est sans conteste l'un des casse-briques les plus originaux qu'il m'ait été donné de jou... euh ! pardon de tester (restons sérieux !!).

Captain Rom

Michel Roveau: il y eut Arkanoïd I et II. Il y a maintenant Jinks, même si les deux logiciels ne s'apparentent que par leurs briques. Pour ces briques et les raquettes: 17/20.

Set: que voilà de la belle arcade et de surcroît qui se prête au jeu à deux: 18/20. PS: J'ai pu y jouer en mangeant un sandwich au fromage de chêvre

Mireille Massonnet: comme un poisson dans l'eau au volant de la Williams, dans la tenue de tenniswoman je suis moins douée. Pour la rapidité et le décor : 16/20.

LES BONS PLANS DU DOCTEUR BIT

Salut à tous... Vous avez écrit en masse pour dire que vous en aviez marre des plans à épisodes (genre Bard's Tales). Moi, je comptais publier *The Last Ninja* et *Dunjeon Master* ce mois-ci mais j'ai décidé d'attendre et de vous demander votre avis pour être définitivement fixé ! Donc, comme je ne vous l'avais pas promis, voilà les plans de *Clash*, et de *La Chose de Grotemburg*... Donnez-moi votre avis sur les plans à épisodes !

● Clash

Cyrille Ploneix m'a envoyé un plan de *Clash* en me faisant de grosses menaces si je ne le publiais pas... Pris de panique, je vous le livre dans son intégralité ! Une petite remarque : Charclot et l'adjoint de l'inspecteur Moirel se trouvent toujours dans la case police... Bonne chance.

● La Chose de Grotemburg

Youtou et Rosco... Nous avons enfin découvert qui se cache sous ces pseudos rigolos : Marco Alagna et Vincent Baudat...
Ha, ha, ha, vous êtes découverts. Et en plus, ils m'ont envoyé la solution et le plan de *La Chose de Grotemburg*. Je vous donne le plan ce mois-ci et si vous le réclamez très fort, je passerai la solution le mois prochain.

Doctor Bit

FORUM

Toujours égal à lui-même, le forum des aventuriers et autres destroyers de créatures étranges continue. Pour les nouveaux venus, précisons qu'il s'agit d'une page qui vous est ouverte, à vous les lecteurs, pour échanger des trucs et astuces, pour correspondre entre vous et pour ouvrir de grands débats métaphysiques...

Réponses :

● Pac Man

Enfin, quelqu'un s'est décidé ! Rudy a envoyé un rescue à Yves Huitrik pour Pac-Man : « les vitamines te rendent invisible et te permettent de manger les fantômes » !

● Green Beret

Ronald Mallet, qui devient la nouvelle vedette du forum, a joint à sa grosse lettre du mois, un petit programme qui permet d'avoir des vies infinies dans *Green Beret*... Hé oui, je suis content que tu répondes à la rubrique Forum parce que, pour l'instant, il y a plus de questions que de réponses !

```
10 REM (c) MALLET
   RONALD &Co
20 MEMORY &6FFF
30 LOAD « DATAO.BIN »,
&7000
40 POKE &7160, &80
50 POKE &7161, &BE
60 X = &BE80
70 READ A$
80 IF A$ = "XX" THEN
120
90 POKE X,VAL
("&" + A$)
100 GOTO 70
110 GOTO 70
120 CALL &7000
130 DATA 3E,C9,32,3B,25
140 DATA 3E,00,32,34,14
150 DATA C3,30,02,XX
```

Questions :

● Pokes

Il y a beaucoup de demandes de Pokes. J'ai décidé de regrouper les réponses (voir rubrique P'Tits Trucs) alors je regroupe aussi les demandes :
Sébastine Sarraute voudrait poker sur *Airwolf 2, 1942* et *Howard the duck.*
Fabrice de Bordeaux demande des trucs pour *Bombjack 1, Arkanoïd* et *Mission Elevator.*
Victorien, qui a un Amstrad, meurt d'envie

d'avoir des vies infinies dans *Bravestar*.
Thibaut désirerait avoir des Pokes pour *Gryzor, Freddy Hardest* et *Exolon* sur Amstrad.
Rygar d'aigle aimerait savoir comment obtenir des vies infinies pour *Bubble Bobble* sur CPC.
Patrice B. voudrait bien avoir quelques trucs pour *Dragon's Lair* en K7 sur CPC.
Marc Chalifour galère avec *Renegade* et *Bombjack 1*, aidez-le !
Philippe Delpech voudrait des vies infinies pour *Ikari Warrior* pour CPC. Ces trucs passeront prochainement.

● Spécial Ronald

Je lui devais bien ça à Ronald Mallet car il m'a pas mal aider dans les rescues ce mois-ci. Il demande de l'aide dans l'*Affaire Sydney* où il ne trouve pas la mallette, le portefeuille, la douille de balle et le mégot. Dans the *Great Escape*, il a des problèmes avec la torche, la clé, le déguisement, les bouteilles, la tenaille, la lotion et la bourse. Il casse tous ses silex dans *Sapiens*. Dans *Jack the Nipper II, Street Hawk* et *Airwolf*, il est carrément paumé. Aidez le, c'est un copain !

● Top Secret

Guillaume Ailhaud voudrait bien savoir comment faire pour sortir de la maison dans *Top Secret* sur PC.

● Defender of the Crown

Eric Puig et Doctor Bit voudraient bien que vous leur envoyiez des trucs pour être un peu moins nuls avec *Defender of The Crown*.

● CBM 64

Fonzy 64 est mal avec *Giana Sisters* (22e tableau) et *Kastan* (2e tableau). Pour son problème Amiga, je demanderai à 7 : il est plus fort que moins (dans tous les sens du terme)...

Et puis, envoie ton plan !

P'TITS TRUCS

Depuis que j'ai eu la bête idée de bouder parce que je ne recevais pas assez de Poke, mon petit bureau (Hé oui, je n'ai pas un gigantesque bureau de marbre au sommet de la tour Montparnasse !) se couvre de vos lettres enflammées. Le reste de la rédaction va-t-il s'étouffer sous vos missives pokées ?... Une aventure Game Mag dont vous aurez la solution dans le prochain numéro !

● King Quest III

Ha, ha, je savais bien que ça vous plairait... Hi, hi, ils m'ont écrit par dizaines pour me remercier ! Et, hop, il recommence : il vous donne la suite... carrément le truc où il faut faire des sorts... Hé, je tiens à préciser que je méprise tous ceux qui se plaisent à dire que je deviens fou... Gnark !
Tourner le livre à la page II (Understanding the language of Creatures), PUT THE SMALL FETHER IN A BOWL, PUT THE DOG FUR IN THE BOWL, PUT THE SNAKE SKIN IN THE BOWL, ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE, PUT THE THIMBLE OF DRW IN THE BOWL, MIX WITH HANDS, SEPARATE MIXTURE INTO TWO PIECES, PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS, récitez exactement le texte :
FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH,
MOLDED TOGETHER IN THIS DISH,
GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND,
CREATURES OF AIR, SEA AND LAND.
Tourner le livre à la page IV (FLYING LIKE AN EAGLE OR A FLY), PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE, récitez ces mots :
OH WINGED SPIRITS,
SET ME FREE
OF EATHLY BINDINGS,
JUST LIKE THEE
IN THIS ESSENCE,
BEHOLD THE MIGHT
TO GRANT THE PRECIOUS GIFT OF FLIGHT
WAVE TEHE MAGIC WAND. Tournez le livre à la page XXV (TRANSFORMING ANOTHER INTO CAT),
PUT MANDRAKE ROOT POWDES IN A BOWL, PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL, PUT TWO SPONNS OF FISH-OIL IN THE BOWL, STIR MIXTURE WITH A SPOON, PUT THE DOUGH ON A TABLE, PAT DOUGH INTO A COOKIE, Réciter ce passage :
MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT
MIX OIL OF FISH AND GIVE A PAT
A FELINE FROM THE ONE WHO EATS
THIS APPETIZING MAGIC TREAT
WAVE THE MAGIC WAND, LOOK MAP,
Téléportez-vous vers la grotte de l'araignée DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE. Volez dans la toile, entrez dans la grotte, attendez, sortez de la grotte, allez vers l'ouest, vous pourrez entendre pour la première fois un couple d'oiseaux, allez vers le nord, allez vers le nord, allez vers

l'ouest, attendez jusqu'à ce que les graines soient sèches (DRY), GET ACORNS, aller vers l'est, aller vers le nord, DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE, voler jusqu'à la maison du sorcier, EAGLE BEGONE MYSELF RETURN, OPEN DOOR, aller vers le nord, PULL LEVER, MOVE BOOKS, OPEN CABINET, allez vers le sud, montez, allez vers l'est, PUT COOKIE IN PORRIDGE, DROP ALL, GET PORRIDGE, allez vers l'est, descendez, allez vers l'est, allez vers le nord, attendez jusqu'à ce que Manannan revienne, allez vers le sud, GIVE PORRIDGE, allez vers l'est, montez, allez vers l'est, GET ALL, allez vers l'est, descendez, allez vers le nord, OPEN CABINET, MOVE BOOKS, PULL LEVER, D, D,... à suivre le mois prochain dans la suite de vos terrifiantes aventures dans les territoires magiques de *King Quest*. Que va-t-il se passer dans le laboratoire de magicien ?

● Les Passagers du Temps

Banshee, le pirate vantard et Ronald Mallet, l'aventurier dément m'ont envoyé la solution des *Passagers du Temps*. C'est plutôt long mais très intéressant... Alors je ne vous passerai que la première partie ce mois-ci !

Examiner poubelle, prends journal, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille, prends clé, ouvre porte, entre, examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, dévisse ampoule, pose pièce dans douille, visse ampoule, allume lampe, est, prends clé à douille, ouest, nord, nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, nord, assis, aide, caresse chat, examine sous blouse, sud, est, examine meuble haut, prends huile, examine meuble bas, prends allumette, examine sur frigo, ouest, allume allumette, chauffe huile, allume interrupteur, descends, allume torche, sud, est, nord, examine sous groupe, prends écrou, visse écrou, branche fil, allume groupe, sud, ouest, nord, monte, éteins interrupteur, ouest, sud, tableau, prends livre de Dumas, nord, haut, code, tire manette, prends carte CPU, bas, sud, est, allume interrupteur, descends, ouest, sud, soude circuit, nord, est, monte, éteins interrupteur, ouest, ouest, allume ordinateur, charge démarre, éteins ordinateur, charge démarre, éteins ordinateur, est, tourne tableaux, prends livre de Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette. Le mois prochain, on vous emmènera en bateau avec la suite de la solution de ce jeu super !

BRUCE LEE	7462,165
KUNG FU MASTER	38649,189
COMMANDO	5428,173
DRUID	35744,000
BATTLE THROUGH TIME	22045,255
BLACKWICHE	4678,173
BLUMBING BAY	47465,176
CAVELON	33789,990
CRAZY KONG	30264,173
CRYSTAL CASTLES	5714,173
CULHERT IN THE JUNGLE	2659,500
DRAGON HAWK	3477,255
EVOLUTION	6947,255
FORT APOCALYPSE	36339,153
FRANTIC FREDDIE	31887,255
GATEWAY TO APSHAI	2264,990
GYRUSS	3999,255
HERO	14652,250
HOUSE OF USHER	6721,238
LASER STRIKE	16475,773
MAGOT MANIA	25323,400
MINER 2049'ER	11510,255
MOON PATROL	2872,255
PENGO	20295,440
POOYAN	20634,173
PROTECTOR II	16425,600
Q-BERT	4446,173
R'NEST	2759,100
ROBIN RESCUE	6144,174
SNOKIE	33242,200
SPELUNKER	10407,440
TALISMAN	10765,173

examine sous lit, lis lettre, examine chevet, examine livre, nord, est, sud, sud, examine boîte à lettres, prends circuit, nord, ouest, ouest, allume ordinateur, cart, charge démarre, éteins ordinateur, tourne

Hop, c'est tout pour ce mois-ci ! Tous les mois, je vous passerai un petit bout de ma liste. Les Amstradistes, les Ataristes, les MSXistes et les autres peuvent décider de créer la même chose sur leurs bécanes respectives, il suffit qu'ils m'envoient les pokes en question.

Pour utiliser ces pokes, il faut charger le jeu, faire un Reset, tapez POKE suivi des deux chiffres séparés par une virgule, et enfin appuyez sur Return. Ça marche... Vie infinie, invisibilité ou tir multiple !

Après tout cela le programme vous demandera de changer de disquette et moi, je vous demanderai de chercher la suite tout seul, en attendant la solution dans le prochain numéro de *Game*.

● Trucs pour Ataristes

Sylvain Liotard nous envoie trois trucs super-utiles pour *Atari ST*, je vous les livre tels :

— Karaté Kid II

Vous qui n'arrivez pas à finir ce jeu, vous qui butez toujours sur le même tableau, ne vous suicidez pas ! Appuyez simplement sur la touche P à chaque fois que vous voudrez passer un tableau.

— Space Pilot

Une seule touche va vous permettre d'éviter la crise de nerfs ; une seule ! C'est « + »...

— International Karaté

Vous vous balladez littéralement dans ce jeu, vous voudriez que tout aille un peu plus vite, eh bien, appuyez sur les touches X et 1, pour revenir à la vitesse normale (qui n'est déjà pas si évidente que ça !), l'appui simultané sur les touches X et 4 sera parfait.

● Poke pour C64

Benoît Langrand, Rudy, S., Falken, n'arrêtent pas de m'envoyer des pokes pour C64. Alors, je fais une liste et je vous explique ensuite comment ça marche.

C64



SONS OF LIBERTY

SSI - WARGAME



Sons of Liberty (Les Enfants de la Liberté) recrée trois principales batailles opposant les Américains et l'armée royale anglaise lors de la révolution américaine au XIII[e] siècle. Le jeu consiste, comme dans tous les wargames, à déplacer ses unités de combat pour causer des pertes chez l'ennemi et prendre les territoires. Vous avez le choix entre les deux camps (le jeu à deux est possible). Dans le niveau le plus facile, vous pouvez jouer entièrement au joystick ce qui simplifie la manipulation. Un zoom ajoute au jeu une facilité de visionnement intéressant.
Bon, je ne vais pas vous énumérer toutes les options possibles, je vous conseille vivement ce soft sauf si l'anglais n'est pas votre point fort car les deux manuels fournis sont entièrement dans la langue de Shakespeare. Pour relancer la demande de Laurent, messieurs les développeurs, pouvez-vous traduire vos softs car même de bonne qualité, une traduction approximative en rebute beaucoup.

Captain

QUESTRON II

C64

SSI - JEU DE ROLE



Dans le premier volet, vous avez réussi à sauver le pays de Questron des griffes du magicien fou Mantor et de son diabolique livre *Book of Magic*. Malheureusement pour le monde, ce livre est indestructible par les moyens normaux. Il existe pourtant une solution : remonter le temps et empêcher que cet ouvrage ne soit créé. Tel est ton but, toi l'aventurier solitaire. Bien sûr, tu n'es pas seul. Les créateurs du livre vont essayer de te liquider pour que tu ne leur nuises pas dans leur entreprise.
Voici l'une des toutes dernières productions de SSI. Comme à leur accoutumée, ils nous proposent un très bon jeu de rôle. Le monde dans lequel vous évoluez est assez vaste. Les monstres sont nombreux (plus de soixante types). Les graphismes sont jolis pour ce genre de jeu (ils me rappellent ceux de *Bard's Tale*). La manipulation est assez simple puisque tout se joue avec joystick et quelques touches du clavier. Au risque de me répéter, ce soft est un bon parmi les milliers de jeu de rôle existants. La quête sera longue et difficile, aventurier.

Captain





Enchanteur, vous partez à la recherche de la Karna, symbole de la toute-puissance, qui a été dérobée aux hommes par le maléfique et terrifiant Maître des Forces Obscures, qui menace de s'en servir pour détruire la terre si on ne l'abonne pas à *Game Mag*. Le vil malfaiteur est sur le point de mettre sa menace à exécution. Vous seul pouvez sauver la terre. Bonne chance.
Note aux connaisseurs : prenez *Ghost'n Goblins*, réduisez de moitié les sprites, ajoutez plein de tableaux et de personnages, et vous obtenez *Warlock's Quest*. Vous pouvez également ajouter à tout ça une bonne qualité graphique, une finesse d'animation... fine, et une bande sonore digitalisée. A part ça... C'est tout ce qu'il y a à dire sur ce jeu.



ST

WARLOCK'S QUEST

ERE INFORMATIQUE - ARCADE/AVENTURE





SPIDERTRONIC

ST

ERE INFORMATIQUE - ARCADE



On ressort les casses-briques du fond d'un vieux tiroir, et ça marche. On ressort alors les Space Invaders, et ça marche aussi. Pac Man, idem. Les labyrinthes, itou. Que restait-il donc comme vieux jeu à ressortir ? Réponse : le Q-Bert.
Spidertronic, c'est une araignée de l'espace qui ne maîtrise plus son univers de toiles mécaniques : partout, des Aliens apparaissent et tentent de lui barrer la route.
Aidez donc Spidertronic à tisser, pour emprisonner et détruire les balles masquées qui d'ailleurs ressuscitent quelques instants après leur mort.
Franchement, *Spidertronic* n'offre rien de bien excitant ; graphiquement parlant, l'art est niais, quant à parler du son, il est franchement désagréable à l'oreille. Un bon point cependant, la possibilité d'éditer ses propres tableaux peut suffire à rendre le jeu intéressant. Mais certainement pas passionnant...





THE KING OF CHICAGO



CINEMAWARE - ACTION/AVENTURE/STRATEGIE





C'était à Chicago en 1931. Moi, Pinky Callaghan (Mama, t'aurais pu me trouver un autre prénom), truand du gang du Nord de la ville, voulait devenir le roi de Chicago. Malheureusement, le gang du Sud de la ville, avec en tête Scarface, nous faisait de l'ombre depuis des années. Il fallait que cela cesse. Un matin, alors que je me lamentais sur mon sort de petit truand, je vis à la une des journaux *« Scarface » Capone a été arrêté...*
Yeah ! Voilà l'occasion ou jamais de lui faucher son trône. Mais avant tout, il fallait s'occuper de mon vieux Boss qui n'est plus que l'ombre de lui-même. Ça va pas être difficile de le mettre hors service. Par contre, la lutte contre le dauphin de Capone ne va pas être du gâteau.
Pour une fois, vous jouez le rôle d'un « méchant », en l'occurence un gangster insensible et ambitieux. Vous contrôlez Pinky en cliquant sur ses différentes impulsions spirituelles. Il agira en fonction de vos choix. Ceci permet d'avoir un scénario différent à chaque partie (ou presque !). Pour ceux qui connaissent la version Macintosh (sortie au printemps 87), la version Amiga n'est pas une simple adaptation. Cinemaware a complètement retravaillé le soft. Les graphismes sont d'un réalisme époustouflant beaucoup mieux que sur Mac. La tristesse de votre mère apprenant votre mort vous arracherait des larmes. L'aventure est agrémentée de scènes d'action à la *Prohibition*. On a même droit à des entractes publicitaires. Je défie quiconque de ne pas tomber en extase devant ce chef d'œuvre, tellement il est beau et passionnant.
Si on était à la fin de l'année, je crierais haut et fort : *The King of Chicago*, jeu de l'année 1988. Le problème, c'est que d'ici là, on ne sait pas ce que Cinemaware peut nous concocter. Dernière chose, vaut mieux connaitre l'argot américain. Amigaistes, préparez vos chéquiers !

Captain



AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2
+ENDURO RACER+QUARTET
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG
AMST GOLD HIT N3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU2+GREEN BERET+YE AR
KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD
GAMES+SUPERCYCLE
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119/165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER
SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMST GOLD HITS N2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT
+ CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO
+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER
PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 129/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATA LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

AQUANAUTE	119/159F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
APOCALYPSE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
E.X.I.T	145/195F
FIREZONE	125/175F
GABRIELLE	139/175F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
HURLEMENTS	135/175F
IKARI WARRIOR	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
LAZER TAG	95/145F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NEBULUS	95/145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROARWARS	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
STRYFE 2	135/175F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE HUNT RED OCTOB	145/195F
THE FLINTSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURS JUNIOR	185/245F
TROLL	89/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

HIT PARADE

ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/195F
BASKET MASTER	89145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BOB WINNER	129/169F
BOBSLEIGH	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	195F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	99/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	89/145F
HANS D'ISLANDE	129/145F
HURLEMENTS	135/175F
HSM COBRA	259/275F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LES MAITRES DE L'UNI	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND /175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPERSKI	145/195F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADERBOAR	89/145F

ATF ADV TAVT. FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIRDIE	135/175F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
DANDARE 2	95/145F
DEATH WISH 3	89/145F
ENTREPRISE	89/145F
FIRE TRAP	95/145F
IZNOGOUD	195/245F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETTR	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASQUE PLUS	ND/189F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+PULSAR 2+YETI+ELIMINAT
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPER TENNIS	145F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
TURLOGH LE RODEUR	225/225F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/145F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACER+QUARTET
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARC 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU 2+GREEN BERET+YE AR
KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT 99/145F
+SABOTEUR+SABOTER2+SIGMA7
+CRITMASS+AIRWOLF+THANAT
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARC. HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSSMISION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST NGOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2 99/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL
KARATE+BATTY+SHOCKWAY
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPER DECATH
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME+BREAKDANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLMISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
THEY SOLD A MIL. 3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
FLINSTONES	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LORDS OF CONQUEST	99/169F
MICKEY MOUSE	95/145F
MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
OGRE	ND/175F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	ND/169F
SHACKLED	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBAL	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
TROLL	89/139F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADERB TOUR	95/145F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	110 F
Manette Pro 5000	129 F
Cheetah 125 +	85 F
Cheetah mach 1 +	129 F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REVENGE	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGHTING	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GAUNTLET 2	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROHIBITION	175F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
SUPERCYCLE	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE 145F

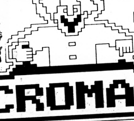
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACL WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAM	119F
TOP TEN COLLECTION	99 F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD AMILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

OUVERT DE 8h A 20h



MICROMANIA

DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES !

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

ADVANCE ART STUDIO	225F
ARMY MOVES	175F
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BATTLESHIPS	145F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BOULDERDASH2	195F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHARLIE CHAPLIN	195F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N	185F
GOLD RUNNER 2	225F
HERCULE	185F
IKARI WARRIORS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
JINKS	185F
JOE BLADE	119F
KING OF CHICAGO	249F
KNIGHTMARE	185F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
LA PANTHERE ROSE	225F
LEATHERNECK	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
MICKEY MOUSE	185F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
OBLITERATOR	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
POWER PLAY	185F
QIN	235F
RENEGADE	195F
RETURN TO GENESIS	185F
RIMRUNNER	145F
ROLLING THUNDER	225F
ROAD WARS	185F
ROCKFORD	185F
ROCKET RANGER	275F
SECONDS OUTS	185F
SHADOW GATE	285F
SIDE ARMS	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACCER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
STAFF X29	215F
STARSHIP	145F
STRIP POKER II	145F
SUPERSKI	220F
TARGET RENEGADE	145F
THE FLINSTONES	185F
THE THREE STOOGES	295F
TERRAMEX	195F
TRANTOR	175F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WARLOGH'S WEST	215F
WHERE TIME STOOD STEEL	185F
WINTER OLYMPIAD 88	185F

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARKANOID	125F
ARCTIC FOX	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	175F
BLUE WAR	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	275F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MISSION	185F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	145F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX	195F
SLAYGON	185F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	225F
TONIC TILES	185F
TRACKER	190F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV. MILIT. SIMULATOR	225F
VERSAILLES STORY	245F
VROOM	185F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC COMPATIBLES

MANETTE KONIX	**195F**
MANETTE+CARTE	**295F**
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON +STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR+ECHECS 3D+N 10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS + GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB WINNER NF	215F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAG FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	175F
G.I.G.N.	285F
GRAND PRIX 500CC	175F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDOOR SPORTS	225F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
LA MASCOTTE	185F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	145F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOLO FLIGHT	195F
SOLOMON'S KEY	195F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F

VERSAILLES STORY	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WHERE TIME STOOD STEEL	195F
WIZBALL	185F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

AMIGA

ARKANOID	245F
ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARBARIAN	225F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	195F
BLACKSHADOW	185F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CHESSMASTER 2000	225F
CRASH GARRET	295F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	225F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
FLINSTONES	185F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GRAND SLAM TENNIS	225F
GUILD OF THIEVES	189F
INDOORSPORTS	195F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
JINKS	225
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
MACH3	220F
MARBLE MADNESS	195F
PHANTASIE III	295F
PLATOON	225F
PORT OF CALL	375F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SLAYGON	195F
STARWAYS	195F
SUPER HUEY	225F
TERRAMEX	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
WINTER GAMES	195F
WIZZBALL	245F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous telephoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ___/___ Signature ___________

GAME 07/88

Reglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je prefere payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST



NORTH STAR

GREMLIN – ARCADE



An 2499, la Terre est surpeuplée et doit faire face à la famine. Pour éviter que les gens ne s'entretuent pour manger, les quatre seigneurs de la guerre décident de créer North Star, une station orbitale géante pouvant accueillir plusieurs milliers de personnes dont la tâche serait de produire des aliments ultra-nutritifs et en nombre suffisant pour alimenter la population terrienne.
Mais un jour, peu avant qu'elle ne soit achevée, North Star ne répondit plus et les expéditions de secours ne revinrent jamais...
Vous seul pouvez vous rendre sur North Star grâce à vos implants robots (vous vous en doutiez un peu, n'est-ce pas ?).
Le but du jeu est simple, vous êtes sur NS et vous devez « Regarder avant de sauter, tirer sur tout ce qui vient vers vous et récolter tout ce qui flotte au loin de vous » (extrait de la notice).
North Star est un jeu à scrolling horizontal, genre jeu d'arcade. Le graphisme est superbe, l'animation fluide, la musique entraînante. Bref un jeu super.

Laurent





JACK THE RIPPER

CRL – AVENTURE



Par un soir d'automne 1888, je découvris, lors d'une balade nocturne, un corps sauvagement mutilé. La gorge était tranchée, un liquide visqueux et blanchâtre coulait de l'œsophage. Le visage était complètement défiguré. Le torse, ouvert sur toute la longueur, me présentait toutes sortes d'organes formant ainsi un amas de chair gluante et rougeâtre. Le sang coulait et giclait de partout et... STOP ! Arrêtons la description ! C'est écœurant et je commence à saigner du nez (dangereux le métier de journaliste ?).
Après *Frankenstein*, CRL nous sort ce jeu d'aventure basé sur l'histoire de Jack l'Eventreur. Ce soft est de bonne qualité grâce à l'analyseur syntaxique assez puissant. Le programme recrée bien l'atmosphère morbide qui y règne. Dommage qu'il faille avoir des connaissances en anglais. Au fait, es-tu majeur(e) ?

Captain



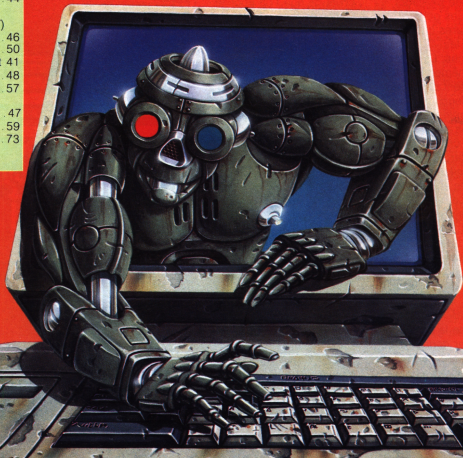




DONNEZ DU RELIEF A VOS ECRANS...

... Nous vous mettons Game en relief ! Le voici enfin, ce dossier que nous vous promettions le mois dernier. Si vous êtes un tant soit peu curieux, vous avez déjà découvert nos lunettes « anaglyphes » (bleues et rouges) au milieu de la revue : elles vous permettront de voir en relief notre double-page photo, la bande dessinée sur six pages ainsi que les jeux micro utilisant le relief. Vous découvrirez par ailleurs dans ce dossier les tests des jeux vendus sur le marché et ceux des lunettes à cristaux liquides *(nec plus ultra* en la matière). L'article Dans la troisième dimension vous explique toutes les techniques utilisées pour obtenir le relief et enfin un court listing vous permet d'obtenir vous-même des dessins en relief sur vos écrans, visibles grâce à nos lunettes. Bonne vue !

Sommaire du dossier



DANS LA TROISIÈME DIMENSION...

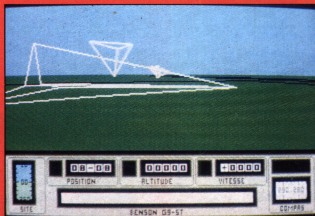
Dès que l'homme eut inventé, avec la photographie et le cinéma, le moyen de représenter clairement des images en deux dimensions sur un écran plat, il n'a pas cessé d'essayer d'obtenir un effet supplémentaire qui permettrait aux spectateurs de saisir la troisième dimension : les images en 2D (deux dimensions) trop plates et sans vie n'avaient rien à voir avec le monde réel. Mais depuis, est-il réellement possible de créer des images en 3D ?

La réponse est oui... et il existe même plusieurs façons de les générer. Les meilleures images relief sont les hologrammes. Le cinéma, la BD et même les jeux vidéo utilisent des petites lunettes bleues et rouges ; rapidement remplacées par des lunettes à cristaux liquides Atari ou Sega. Trois techniques que nous explorerons en détail au cours de cet article. Trois techniques qui, si elles ne produisent pas de véritables images 3D, en donnent, tout au moins, l'illusion à notre cerveau.

Les perspectives

La méthode la plus simple pour donner une impression de relief à une image consiste simplement à représenter les éléments de second plan en petit et ceux du premier plan en grand. C'est ce que l'on appelle la perspective... Une règle bien connue de tous ceux qui dessinent un peu ! La taille relative des éléments du dessin détermine la position qu'ils prennent dans l'espace. Si on dessine des boîtes de tailles différentes, il ne faudra pas faire beaucoup d'efforts pour imaginer que la plus petite se trouve derrière la plus grande...

Beaucoup de jeux vidéo utilisent ce principe pour donner de la profondeur. C'est le cas, par exemple de *Crafton & Xunk* (Ere Informatique) où les personnages se déplacent sur trois dimensions. C'est le cas également de programmes plus récents comme *Sentinel* (Firebird) où le jeu lui-même est fortement axé sur cet effet 3D. Dernier style de jeu en perspective : *Mercenary* (Novagen) qui est un aventure/arcade·où



Mercenary



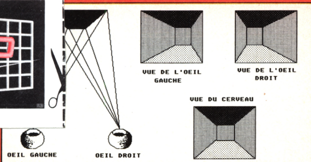
Crafton 2

déplace dans
fil de fer »
umes ne sont
que par leurs

rveau est
eur !

oit un objet,
cerveau qui le
vision de
est
nt différente.
oit l'objet
rtaine
et l'œil
une autre ;
binaison de
sions qui

• La première a été beaucoup utilisée dans le cinéma durant les années cinquante. Deux images séparées, correspondant à l'œil droit et à l'œil gauche, sont projetées sur l'écran en utilisant deux faisceaux de lumière polarisante. Ces faisceaux sont, à tour de rôle, perpendiculaires ou inclinés à 45° par rapport à la verticale de l'écran. Le public porte des lunettes spéciales, avec des verres polarisants, qui permettent uniquement de voir l'image perpendiculaire à



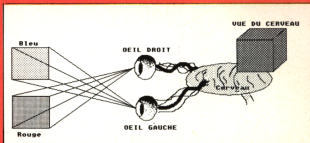
Comment le cerveau restitue deux vues en une image...

forme l'image (voir figure 1). En fait, votre cerveau est un menteur puisqu'il ne vous renvoie pas exactement les objets comme vos yeux les perçoient. On pourrait se poser des questions... sur notre propre perception du monde !
Si le cerveau se trompe si facilement, il doit être relativement simple de lui donner l'illusion du relief. Pour cela, il faudra donner une image différente à chacun des deux yeux. Il existe, en fait, trois méthodes principales...

l'écran. En alternant rapidement les deux faisceaux, on obtient un bon effet relief. Malheureusement, cette technique est complètement inutilisable sur l'écran de votre ordinateur !

Les lunettes à cristaux liquides

• Récemment, plusieurs constructeurs ont lancé sur le marché une nouvelle sorte de périphériques pour micro-ordinateurs. Il s'agit de lunettes que l'on



Le creveau intégre deux images 2D en une image 3D.

connecte directement au micro. Elles utilisent la même technique employée autrefois dans les cinémas.
Sur l'écran, deux images se succèdent très rapidement : une pour l'œil droit et l'autre pour l'œil gauche. Les verres des lunettes contiennent des cristaux liquides pouvant les obstruer... Heu, j'explique : lorsque l'image pour l'œil droit apparaît, le verre en face de l'œil gauche noircit ; et vice versa. Donc, chaque œil reçoit uniquement l'image qui lui est destinée et l'effet est vraiment spectaculaire !

Les lunettes anaglyphes de Game Mag

• Anaglyphe, ça veut dire rouge et bleue... C'est la rédactrice en chef qui me l'a dit. Vous avez retourné cent fois les lunettes que vous venez de trouver dans votre magazine favori et vous n'avez pas décelé la moindre trace de cristaux liquides... C'est normal ! J'avais bien dit qu'il y avait trois façons de tromper votre cerveau ; c'est la dernière que nous utiliserons.
Toujours le même principe : il faut une image pour chaque œil. Le dessin est réalisé uniquement en deux couleurs : rouge et bleue ; les lunettes sont constituées avec de la gélatine bleue et rouge. L'œil droit qui regarde à travers la gélatine bleue ne voit que la partie bleue du dessin et l'œil rouge ne s'occupe que du rouge.
Chaque œil ne verra ainsi que l'image qui lui est destinée (voir figure 2).
Je suis sûr que vous avez déjà essayé vos lunettes en regardant les illustrations qui accompagnent ce dossier. Ça ne marche pas ?... Ne soyez pas trop déçu, il y a, à peu près, dix pour cent de la population qui ne perçoit pas ce type de relief !
Je vous avais bien dit que l'on pouvait pénétrer dans la troisième dimension sans trop de mal. Les résultats ne sont pas toujours très satisfaisants, mais que diriez-vous si on vous invitait dans la quatrième dimension ?... RV est pris pour Game Mag n°25.

Doctor BIT

DANS LA TROISIÈME DIMENSIO

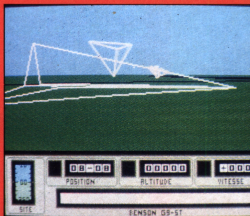
Dès que l'homme eut inventé, avec la photographie et le cinéma, le moyen de représenter clairement des images en deux dimensions sur un écran plat, il n'a pas cessé d'essayer d'obtenir un effet supplémentaire qui permettrait aux spectateurs de saisir la troisième dimension : les images en 2D (deux dimensions) trop plates et sans vie n'avaient rien à voir avec le monde réel. Mais depuis, est-il réellement possible de créer des images en 3D ?

La réponse est oui... et il existe même plusieurs façons de les générer. Les meilleures images relief sont les hologrammes. Le cinéma, la BD et même les jeux vidéo utilisent des petites lunettes bleues et rouges ; rapidement remplacées par des lunettes à cristaux liquides Atari ou Sega. Trois techniques que nous explorerons en détail au cours de cet article. Trois techniques qui, si elles ne produisent pas de véritables images 3D, en donnent, tout au moins, l'illusion à notre cerveau.

Les perspectives

La méthode la plus simple pour donner une impression de relief à une image consiste simplement à représenter les éléments de second plan en petit et ceux du premier plan en grand. C'est ce que l'on appelle la perspective... Une règle bien connue de tous ceux qui dessinent un peu ! La taille relative des éléments du dessin détermine la position qu'ils prennent dans l'espace. Si on dessine des boîtes de tailles différentes, il ne faudra pas faire beaucoup d'efforts pour imaginer que la plus petite se trouve derrière la plus grande...

Beaucoup de jeux vidéo utilisent ce principe pour donner de la profondeur. C'est le cas, par exemple de *Crafton & Xunk* (Ere Informatique) c personnages s sur trois dimen C'est le cas ég programmes p comme *Sentin* où le jeu lui-m fortement axé effet 3D. Derni jeu en perspec *Mercenary* (No est un aventur





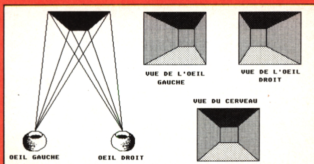
Crafton 2

le joueur se déplace dans un monde « fil de fer » dont les volumes ne sont représentés que par leurs arêtes.

Votre cerveau est un menteur !

Lorsqu'on voit un objet, c'est notre cerveau qui le voit. Mais la vision de chaque œil est complètement différente. L'œil droit voit l'objet avec une certaine perspective et l'œil gauche avec une autre ; c'est la combinaison de ces deux visions qui forme l'image (voir figure 1). En fait, votre cerveau est un menteur puisqu'il ne vous renvoie pas exactement les objets comme vos yeux les perçoient. On pourrait se poser des questions... sur notre propre perception du monde !

Si le cerveau se trompe si facilement, il doit être relativement simple de lui donner l'illusion du relief. Pour cela, il faudra donner une image différente à chacun des deux yeux. Il existe, en fait, trois méthodes principales...



Comment le cerveau restitue deux vues en une image...

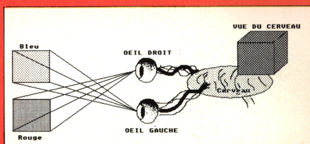
• La première a été beaucoup utilisée dans le cinéma durant les années cinquante. Deux images séparées, correspondant à l'œil droit et à l'œil gauche, sont projetées sur l'écran en utilisant deux faisceaux de lumière polarisante. Ces faisceaux sont, à tour de rôle, perpendiculaires ou inclinés à 45° par rapport à la verticale de l'écran. Le public porte des lunettes spéciales, avec des verres polarisants, qui permettent uniquement de voir l'image perpendiculaire à l'écran. En alternant rapidement les deux faisceaux, on obtient un bon effet relief. Malheureusement, cette technique est complètement inutilisable sur l'écran de votre ordinateur !

Les lunettes à cristaux liquides

• Récemment, plusieurs constructeurs ont lancé sur le marché une nouvelle sorte de périphériques pour micro-ordinateurs. Il s'agit de lunettes que l'on connecte directement au micro. Elles utilisent la même technique employée autrefois dans les cinémas.

Sur l'écran, deux images se succèdent très rapidement : une pour l'œil droit et l'autre pour l'œil gauche. Les verres des lunettes contiennent des cristaux liquides pouvant les obstruer...

Heu, j'explique : lorsque l'image pour l'œil droit apparaît, le verre en face de l'œil gauche noircit ; et vice versa. Donc, chaque œil reçoit uniquement l'image qui lui est destinée et l'effet est vraiment spectaculaire !



Le creveau intégre deux images 2D en une image 3D.

Les lunettes anaglyphes de Game Mag

• Anaglyphe, ça veut dire rouge et bleue... C'est la rédactrice en chef qui me l'a dit. Vous avez retourné cent fois les lunettes que vous venez de trouver dans votre magazine favori et vous n'avez pas décelé la moindre trace de cristaux liquides...

C'est normal ! J'avais bien dit qu'il y avait trois façons de tromper votre cerveau ; c'est la dernière que nous utiliserons.

Toujours le même principe : il faut une image pour chaque œil.

Le dessin est réalisé uniquement en deux couleurs : rouge et bleue ; les lunettes sont constituées avec de la gélatine bleue et rouge.

L'œil droit qui regarde à travers la gélatine bleue ne voit que la partie bleue du dessin et l'œil rouge ne s'occupe que du rouge.

Chaque œil ne verra ainsi que l'image qui lui est destinée (voir figure 2).

Je suis sûr que vous avez déjà essayé vos lunettes en regardant les illustrations qui accompagnent ce dossier. Ça ne marche pas ?... Ne soyez pas trop déçu, il y a, à peu près, dix pour cent de la population qui ne perçoit pas ce type de relief !

Je vous avais bien dit que l'on pouvait pénétrer dans la troisième dimension sans trop de mal. Les résultats ne sont pas toujours très satisfaisants, mais que diriez-vous si on vous invitait dans la quatrième dimension ?...

RV est pris pour Game Mag n°25.

Doctor BIT

LUNETTES A CRISTAUX LIQUIDES : SEGA, LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX

Sega propose les premières lunettes à cristaux liquides commercialisées ! Ces lunettes, au look futuriste, s'utilisent avec la console de la même marque. A l'heure actuelle, deux jeux sont disponibles mais d'autres attendent déjà leurs commercialisations.

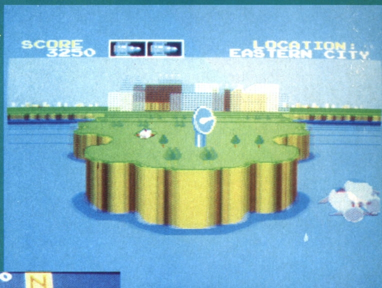


Les lunettes Sega se branchent sur le port carte de la console. Les logiciels alors utilisables affichent alternativement une image pour l'œil droit et une image pour le gauche. Les lunettes obscurcissent à tour de rôle l'un des deux verres. Le système est très au point et l'effet de relief est vraiment spectaculaire bien que l'usage abusif de ces super-binocles fasse un petit peu mal aux yeux de certaines personnes.



Missile Défense 3-D

Lorsqu'on achète les lunettes Sega (500 francs environ), une cartouche de jeu, *Missile Défense 3D,* est comprise dans le package. C'est la première à avoir utilisé les possibilités de relief. Le jeu est relativement simple et se joue également avec le pistolet infra-rouge. Il faut empêcher des vaisseaux ennemis de détruire votre





ville : plus simplement, il s'agit de tirer sur des vaisseaux. Pour détruire la totalité de la flotte, vous avez trois chances : la première lors du décollage des vaisseaux, la seconde lors de leur passage près du pôle nord et la dernière juste avant leur attaque de la ville. Il y a plusieurs niveaux, tous plus impressionnants les uns que les autres. Mes préférés restent les attaques de la ville (dans les deux premiers niveaux) où l'effet de relief est vraiment réussi au point de vous donner le vertige.

Ce jeu n'est qu'une première réalisation relief et il est loin d'exploiter à fond les possibilités des lunettes. Certaines scènes manquent de perspective...

Zaxxon 3D

C'est le must de chez Sega en matière de relief. *Zaxxon* est un grand classique du genre puisque, après avoir hanté les consoles de cafés, il a été adapté sur la plupart des micro-ordinateurs (l'Apple II tout d'abord !)... Mais c'est la première fois que ce jeu extraordinaire est couplé avec les lunettes à cristaux liquides.

Le but du jeu est une fois de plus relativement simple et c'est « tant mieux » ! Il s'agit de détruire la ligne de fortifications Varganes (les Vargans sont les méchants qui attaquent la terre !) : les vaisseaux puis les forteresses... puis les vaisseaux à nouveau et ainsi de suite. C'est un jeu passionnant car extrêmemnt étendu (particulièrement la version Sega) : simple au début, il devient rapidement très difficile. Il faudra également surveiller le carburant de votre vaisseau et périodiquement vous réapprovisionner en détruisant les réservoires ennemis. Des capsules d'augmentation de puissance apparaissent lorsque vous détruisez certains vaisseaux ; il ne faut pas les rater car elles décuplent les possibilités de votre fusée. *Zaxxon 3D,* version Sega, est un très bon jeu, réellement passionnant lorsqu'on est un fan d'arcade. Les effets de 3D sont très beaux, notamment lorsqu'on s'engage dans les couloirs des forteresses ! Dernière remarque *Zaxxon 3D* marche également en 2D. Ce qui permettra, à tous ceux qui n'ont pas encore de lunettes, de tester le programme. C'est à mon avis, le seul programme actuellement disponible qui vaille vraiment la peine d'investir dans l'achat de ces lorgnons magiques.

Doctor BIT

STEREO TEK : UN LOOK D'ENFER

Après les lunettes Sega, voici les seules autres « à cristaux liquides » commercialisées en France. Assez chères, elles sont superbes et tournent uniquement sur Atari ST.



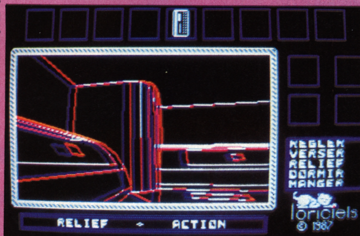
Tes parents, fiers mais inquiets de te voir prendre du plaisir à la manipulation de machines bizarres, risquent carrément de ne pas te reconnaître d'ici peu : comme à l'accoutumée, tu es devant ton Atari. Un boîtier de la taille de deux barres de Nuts côte à côte est enfiché dans la prise cartouche du ST. D'une prise genre Walkman part un fil relié aux lunettes que tu as sur le nez. Te prendrais-tu pour l'homme-taupe ? Meuh non !
Il s'agit de Stéréo Tek, des lunettes stéréo pour ST. Ici, pas d'anaglyphes (filtres bleus ou verts et rouges). A l'intérieur des verres, des cristaux liquides polarisent la lumière, obstruant chaque œil l'un après l'autre à la vitesse de 70 Hz en couleur (90 en haute définition). Nous voyons en relief car le cerveau juxtapose deux images décalées du fait de l'écartement de nos yeux.
L'œil droit est masqué, l'image de gauche apparaît, l'œil gauche est masqué à son tour, l'image de droite apparaît, etc. Comme le changement est très rapide, le cerveau est « trompé » et il ne voit qu'une image... en relief. Là où l'histoire se corse, c'est que le logiciel destiné à gérer ces deux images n'est pas présent dans l'emballage. Dans la boîte, on trouve les lunettes dans leur étui, l'interface à brancher entre le ST et lesdites lunettes, un mode d'emploi assez succint et en anglais ainsi qu'une disquette contenant un dessin de démo, un slide show et un driver écrit en GFA Basic. Seul un accessoire permet de gérer la 3D, et encore ; pour l'utiliser, il faut posséder Degas-Elite, passe encore, mais il faut surtout posséder un talent de dessinateur hyper-réaliste, l'accessoire en question se bornant à afficher les images 1 et 2 de Degas l'une après l'autre. Pour que l'effet de stéréo fonctionne, il faut dessiner soit-même — à la main — la seconde image.
Alors, ces lunettes ? A condition qu'on ajoute à leur prix (1490 F) le logiciel *Cad 3D* (V2 0) de Antic Software, capable de calculer une image stéréo et heureusement 100% compatible avec ces fameuses lunettes, Stéréo T ek est un produit intéressant. Dans la plupart des cas, l'effet de relief est saisissant. Savoir s'il est réellement utile est une autre paire de lun... oups, paire de manches. Bien sûr, il existe quelques programmes utilisant la stéréo : *Shoot the Moon* (genre de *Beamrider 3D). Molecular Modeler* (pour autant que le dessin de molécules chimiques vous amuse) et quelques démos freeware (*Steely Boink*, des dessins CAD 3D, etc.), mais Clavius, l'importateur exclusif de Stéréo T ek, n'importe pas de softs pour ce produit. Bref, bien peu de choses à se mettre sous la dent pour cet efficace gadget.
Stéréo Tek, importées par Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris.

Hannah Gliff

Pour clore ce chapitre « relief et micro » voici le test (revoici pour certains d'entre vous) des deux jeux encore en vente qui utilisent des lunettes anaglyphes (bleutées et rouges, dois-je vous le répéter ?). Un autre jeu a été créé en France selon le même procédé, il s'agissait de *Bad Max*, hors du commerce aujourd'hui.

RELIEF ACTION

LORICIELS - AVENTURE SPATIALE



Est-il bien raisonnable de te rappeler le thème du film *Alien ?* Ne risques-tu pas de le prendre mal ? Ok, ok. A ce petit sourire en coin, je vois qu'il n'est pas nécessaire d'insister. Aussi, allons directement droit au but et en route pour l'aventure galactique et vectoriel avec *Relief Action*.

Te voici donc le seul survivant de l'horrible Alien. L'écran du CPC affiche une image du lieu où tu es. Une barre de menu située en haut t'informe des objets que tu portes, de celui que tu tiens dans ta main et de ceux présents dans les environs. En bas, une fenêtre permet, comme dans tout jeu d'aventure, de communiquer avec la machine. A l'aide du joystick, il est possible de se promener dans les couloirs du vaisseau, et ô surprise, tu peux aussi regarder en haut et en bas en déplaçant le joystick.

Je parle, je parle, et tu es en train de te demander pourquoi le dessin affiché par l'écran est aussi étrange ? Bon, il s'agit de 3D en fil de fer, autorisant des déplacements très rapides (Woarrr ! T'as vu la tronche du monstre ? Encore heureux qu'on puisse se déplacer rapido !).

Hannah Gliff

WANDERER

PYRAMIDE ARCADE SPATIALE



On se souviendra avec émotion de ce jeu, le premier (et le dernier ?) sur ST, à bénéficier d'un relief par anaglyphe . A l'époque, une génération complète d'utilisateurs goûta aux joies de l'arcade hyper rapide en trois dimensions. Une autre catégorie de joueurs ne goûta à rien. Là aussi, il s'agissait d'avoir « le bon » moniteur, sinon, trop bleu, trop rouge. Bref, trop plat et injouable.

Tiens, moi qui te parle par exemple. Je n'ai jamais pu jouer chez moi à ce jeu plus d'une dizaine de minutes sans être pris d'une effroyable migraine.. Ce n'est pas faute d'avoir essayé.

Heureusement, je pus un beau jour le tester sur un moniteur compréhensif.

Je n'en dirais qu'un mot : Waow ! Imagine un galaxian en fil de fer, hyper-rapide. Les vaisseaux ennemis se précipitent sur toi. Ah ! Celui-ci semble sortir du moniteur. Vite, un coup de laser. Ouf !

Hannah Gliff

CINQUANTE SUPER-PRIX A GAGNER PENDANT DEUX MOIS

GRAND CONCOURS SEGA/GAME MAG



Celui-là de concours, à notre avis cela faisait longtemps que vous l'attendiez. Imaginez un peu : il n'y a pas moins de dix consoles Sega à gagner sans compter les Light Phaser, lunettes à cristaux liquides et autres roms et mega-roms. Le pied ! De quoi ne plus décoller de son téléviseur pendant tout un week-end... et je sais de quoi je parle !

Le but du jeu

Attention, ce concours se fait sur deux mois. Nous aurons donc deux sélections : une à la fin de chaque mois.

Nous vous proposons dix titres de jeux Sega : *Wonder Boy, Fantasy Zone, Enduro Racer, Astro Warrior, Great Baseball, Missile 3D, Out Run, Hang On, After Burner* et *Choplifter*.

Par ailleurs, vous voyez ci-contre une photo d'écran digitalisée hyper grossie. Il s'agit bien évidemment d'un écran de l'un des jeux précités. Ne vous inquiétez pas, il n'y a pas « d'embrouille », l'un des dix jeux est bel et bien celui que nous avons digitalisé.

Vous reconnaissez l'écran, vous notez le nom du jeu sur le coupon-réponse et le tour est joué.

Et voilà comment vont se passer les deux sélections :

— le premier mois, la digitalisation sera très grosse et donc difficile à lire : nous mettons en jeu les dix premiers prix exclusivement.

— le second mois, nous vous ferons une digitalisation du même jeu, mais beaucoup plus proche de la réalité : plus simple (Pour ceux qui n'auraient rien vu au premier tour, nous donnons une deuxième chance). Nous mettrons en jeu les lots du 11e au 50e prix.

OK ? Tous compris ? Le premier mois la question est difficile mais les lots sont plus importants : par contre, le second mois, c'est plus simple et les lots sont moins grands.

Le règlement

1. Pour la première sélection — Game Mag n°7 — vous avez jusqu'au 31 mai 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer votre coupon-réponse à :
Concours Sega/Game Mag - Sélection n°1 - Master Games Système, 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.
2. Pour la seconde sélection - Game Mag n°8 - vous avez jusqu'au 30 juin 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer qvotre coupon-réponse à : Concours Sega/Game Mag - Sélection n°2 Master Games Système, 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.
3. Chaque joueur peut tenter sa chance aux deux sélections en envoyant pour chacune d'entre elles un coupon-réponse.
4. Les vainqueurs seront tirés au sort dans l'ordre du 1er au 10e et du 11e au 50e conjointement par les équipes de Game Mag et de Master Games Système.
5. La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n°10.
6. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Les prix

1er prix : la console Sega avec son environnement complet : deux joysticks + les lunettes à cristaux liquides + le Light Phaser + un jeu utilisant le relief.
2e prix : la console avec les lunettes + un jeu en relief.
3e prix : la console avec le Light Phaser + trois jeux de tir.
4e prix : la console avec la manette de jeu Sega.
Du 5e au 10e prix : une console.
Du 11e au 20e prix : une paire de lunettes + un jeu en relief.
Du 21e au 30e prix : un Light Phaser + trois jeux de tir.
Du 31e au 40e prix : dix mega-roms Sega.
Du 41e au 50e prix : dix cartouches.

Coupon-réponse Game Mag 7
Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....
Nom du jeu digitalisé ....

Coupon à envoyer SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Master Games Système - Concours Sega/Game Mag - Sélection n°1 - 55, av. Jean-Jaurès 75019 Paris.



SONY
Loriciels
RELIEF ACTION
U.S. GOLD TEAM
TERMINATOR
TERMINATOR
LE JOYSTICK DEFINITIF
Great Basketball
SEGA
STEREO TEK


EPYX
CALIFORNIA
BOB MORANE
OCEANS
UNIVERSE
VOYAGE AU CENTRE
CRAZY CARS
20000 Lieues sous les Mers
GAME OVER
MISSIONS EN RAFALE
FIL
GAME MAG

ÉTOILE DE BERNARD, À SIX ANNÉES LUMIÈRES DE LA TERRE! STARCOM A IMPLANTÉ UNE PETITE BASE STRATÉGIQUE SUR RYKOL-B. UN MONDE À FAIBLE PESANTEUR...

SOUS UN CIEL VIOLET INTENSE SE TROUVENT LE CAPITAINE RIP MALONE ET LE SERGENT CHAMP O'RYAN...

JE TE DIS, CHAMP, CES POLITICIENS PLEURNICHEURS, CE SONT DE VRAIS CASSE-PIEDS!

TU VEUX DIRE QUE LA COMMISSION D'EXAMEN N'EST PAS SATISFAITE?

MÊME SI ON JONGLAIT AVEC LES ÉTOILES, ÇA N'IMPRESSIONERAIT PAS CES RONDS-DE-CUIR!

ILS SONT D'AVIS QUE SEPT INDIVIDUS SUFFISENT AMPLEMENT POUR DÉFENDRE TOUT UN NOUVEAU MONDE! PIRE, NOUS AVONS ABUSÉ DE NOTRE AUTORITÉ ET DÉPASSÉ NOTRE BUDGET SANS AVOIR SOUMIS LES JUSTIFICATIFS NÉCESSAIRES! ET ÇA, D'APRÈS EUX, C'EST INADMISSIBLE!

TU CROIS QU'ILS ENVISAGENT DE METTRE FIN À STARCOM?

...SÛR!

T'ÉNERVE PAS RIP, PERSONNE T'ACCUSE!

C'EST MALHEUREUSEMENT UN TRISTE FAIT, CES RONDS-DE-CUIR N'ONT AUCUNE IDÉE DU MONDE DANS LEQUEL NOUS VIVONS!

OUAIS...! JE DOIS RAMENER LES MINISTRES PLÉNIPOTENTIAIRES AU CENTRE DE COMMANDEMENT DE STARBASE DANS DIX MINUTES, ON EST PRÊT?

STARMAX, TOUT EST PRÊT ENCORE UNE TEMPÊTE D'IONS QUI SE PRÉPARE...

LE SCANNEUR ET LE TRANSMISSOMÈTRE SONT DÉJÀ DESCENDUS À DEUX CENT MÈTRES! AU DELÀ TOUTES LES LIAISONS SONT PERTURBÉES!

DÉSOLÉ RIP, TU VAS DEVOIR PILOTER EN PSV!

C'EST LE COMBLE, TOUT CE QUE JE DEMANDE C'EST UN SEUL JOUR SANS CALAMITÉS... T'AS VU DAKOTA ET WALDRON?

TOUJOURS EN PATROUILLE DANS LE DÉSERT BLEU...

" DISONS PLUTÔT QU'ILS DOIVENT RÔDER QUELQUE PART..."

ALLONS WALDRON NE SOIT PAS TROP COLLET MONTÉ, TU ES TOUJOURS TROP SÉRIEUX!

TOUT EST SÉRIEUX DANS MA VIE, PATRON! VOULEZ-VOUS QUE JE DÉPLOIE LE LASER R.A.T.?

OUAIS, BIEN SÛR.

T'EXCITE PAS WALDRON, NOUS LES ASTRO-MARINES SOMMES DES COMBATTANTS NÉS! CE SHADOW RAIDERS NE FERA QU'UNE BOUCHÉE!

DÉPLOYEZ LE CANON SCATTER!



TIRE SUR LES FREINS!!

T'AS VU, CES CRÉTINS DE MUTHAS VIENNENT DE BUTER CONTRE UN CHAMP MAGNÉTIQUE DE HAUTE INTENSITÉ!



LE LIEUTENANT S'APPROCHE AVEC PRÉCAUTION ALORS QUE LES COURANTS MAGNÉTIQUES ATTAQUENT VIOLEMMENT L'AGON-6, DÉSORMAIS EN FLAMMES...

LES COURANTS MAGNÉTIQUES PERTURBENT SES CIRCUITS... PEUT ÊTRE QUE CELA AFFECTE SES PROGRAMMES... ESSAYONS TOUJOURS.

ROBOT, ICI L'EMPEREUR DES TÉNÈBRES! L'ORDRE SUIT.... VEUILLEZ PRÉCISER LES DÉTAILS DE VOTRE MISSION!

MAÎ--TRE...? ÉLIMINER LA BASE DE...- COMMANDEMENT... DÉTRUIRE STARMAX ET SON ÉQUIPAGE....

-:- PAS -:- DE PRISONNIERS.

ZUT! PAS MOYEN D'ALERTER LE CAMP PAR RADIO... LES PERTURBATIONS STATIQUES SONT TROP FORTES!

M...., ÇA VEUT DIRE QUE LES SCANNEURS DE DÉFENSE DE LA BASE SONT ÉGALEMENT HS...

QUELLE CIBLE POUR LA SHADOW FORCE!!

INCONSCIENT DE LA CATASTROPHE IMMINENTE, LE CAPITAINE MALONE PILOTE EN PSV LE **STARMAX** À TRAVERS LES NUAGES QUI ENVELOPPENT **RYKOL**...

LA BASE EST À QUATRE MINUTES À PLEINS GAZ... SI CETTE LUEUR... OH, MON DIEU, **STARMAX** VIENT JUSTE D'ÊTRE LANCÉ! MALONE VA **DROIT AU PIÈGE!**

...ET QUELQUES INSTANTS TRAGIQUES PLUS TARD.

POUR LA GLOIRE DE L'EMPEREUR DES TÉNÈBRES!

M..., UN GUET-APENS DE LA **SHADOW FORCE**! VITE, PRENONS LA TANGENTE!

STARCOM

PLUS VITE! LA COMMANDE CENTRALE A ÉTÉ NEUTRALISÉE!

STARMAX! **À L'ATTAQUE!**

MESSIEURS! LA **SHADOW FORCE** TENTE DE NOUS OBLITÉRER! ATTENTION, DÈS QUE J'OUVRE LE **STARMAX**, ACTIVEZ VOTRE VÉHICULE ANTI-GRAVITÉ ET SORTEZ AUSSI VITE QUE POSSIBLE PENDANT QU'ILS SONT OCCUPÉS AILLEURS!

STARCOM

ALLONS-Y, C'EST LE MOMENT DE PROUVER QUE MON SALAIRE EST JUSTIFIÉ!

STARCOM

KACHUK

ENRAGÉ, LE **CAPITAINE MALONE** QUITTE LE **STARMAX** À LA DÉRIVE...


KAVOOM
LES CANONS SONT TOUJOURS OPERATIONNELS...
PULVERISE UN SHADOWBAT! MAUVAIS ANGLE POUR LE DEUXIEME...
ALORS ON ABANDONNE C'EST BIEN ÇA!


TORTILLE-TOI, MALONE! ÇA FAIT DURER LE PLAISIR ET RETARDE TOUT SIMPLEMENT L'INÉVITABLE!


ÇA ALORS! WALDRON PASSE À L'ATTAQUE AVEC UN STARWOLF!
TIENS, KLAG, VOILA!
QUE TOUS PÉRISSENT QUI SONT DERRIERE MOI! JE SUIS-AAARRRHHHH!


IL S'ENGAGE DANS LE TUBE D'ACCÈS DU STARWOLF. QUELQUES SECONDES PLUS TARD IL EST AUX COMMANDES...
ZEEEEE
DÉMAGNÉTISATION DU MAGNA-LOCK!
POWER DEPLOY MARCHE! KLAG, ENTRONS DANS LA DANSE!

ZUT! MALONE S'ÉCHAPPE!
MAGG! BOREK! ENVOYEZ LES SHADOW PARASITES... ELIMINEZ-MOI CES VERS DE TERRE DES CIEUX!
O.K!
OK! AVONS LÂCHÉ LES SHADOW PARASITES!
PARASITES LÂCHÉS!
PASSAGE SUR LE MODE DÉPLOIEMENT!
L'ATTAQUE COMMENCE!

UNE NUÉE DE BOULONS DE PLASMA CRÈVE LES CIEUX VIOLETS ALORS QUE CINQ COMBATTANTS S'AFFRONTENT DANS UNE LUTTE À MORT...

JUSQU'À CE QUE FINALEMENT, À DES MILLIERS DE KILOMÈTRES AU-DESSUS DU SOL...

VAADUUM!

JE N'AI PLUS LE CHOIX, IL FAUT SAUTER!

ZUT! MON VÉHICULE ANTI-GRAVITÉ EST BRISÉ!

C'EST FOUTU, ESPÈCE DE VERS DE TERRE!

WALDRON, PAUVRE GOSSE!

SACRÉS **PARASITES**, ILS ME COLLENT AU DOS, PAS MOYEN DE S'EN DÉFAIRE!...

ADOPTONS UNE TACTIQUE DIFFÉRENTE! J'ESPÈRE QUE **O'RYAN** FERA ATTENTION!

CE BRUIT... ZUT DES **PARASITES**!!

CALDWELL, AU BOULOT! LES CANONS COULISSANTS!

J'Y SUIS, SERGENT!

UN VRAI HÉRO!

J'AI REPÉRÉ LES PARASITES...

FEU!

DU BON BOULOT! JE SAVAIS BIEN QUE JE POUVAIS COMPTER SUR LES GARS DE **STARBASE COMMAND!**

WHUMP

CIBLE DÉTRUITE, SERGENT!

IL ÉTAIT TEMPS!

AUCUN SIGNE DE VIE DE WALDRON... KLAG A GAGNÉ! A NOUS DEUX!

A L'ATTAQUE!

MAIS...

BAWAAAM

ÇA ALORS! MAIS COMMENT?

LES BOTTES **MAGNA LOCK**, MAJOR! ELLES SE FIXENT À N'IMPORTE QUOI... MÊME À UN **SHADOWBAT**!

J'AI ATTERRI SUR VOTRE FUSELAGE IL Y A QUELQUES MINUTES... DOMMAGE QUE VOUS N'AYEZ RIEN REMARQUÉ!

RENTRE TES CANONS **KLAG**, JE ME FÂCHE FACILEMENT ET L'EMPEREUR PEUT AISÉMENT SE PASSER D'UNE TÊTE COMME LA TIENNE!

ATTENTION MALONE, TU REGARDES LA MORT EN FACE! C'EST AU TOUR DE **STARMADA**!

CLICK

CLICK

ZUT! LE CANONS SONT COINCÉS!

PRENONS LA TANGENTE! VOLONS EN ZIGZAG!

AVONS UN PRISONNIER, PATRON!

LIEUTENANT WALDRON, UN VRAI MIRACLE!

SALE COUP POUR LES RONDS-DE-CUIR! IL N'EST PLUS QUESTION DE SE DÉBARRASSER DE **STARCOM**, MAINTENANT QU'ILS ONT SAUVÉ LEUR SALE PEAU!

LES CHOSES S'AMÉLIORENT!

SACREBLEU! VOUS VOULEZ DIRE QUE SI NOUS N'AVIONS PAS ATTAQUÉ, LA **SHADOW FORCE** L'AURAIT FINALEMENT EMPORTÉ!

ET OUI, C'EST PLUTÔT IRONIQUE, NOUS VOUS EN SAVONS GRÉ, MON CHER **KLAG**! VOUS VENEZ DE VENGER

STARCOM

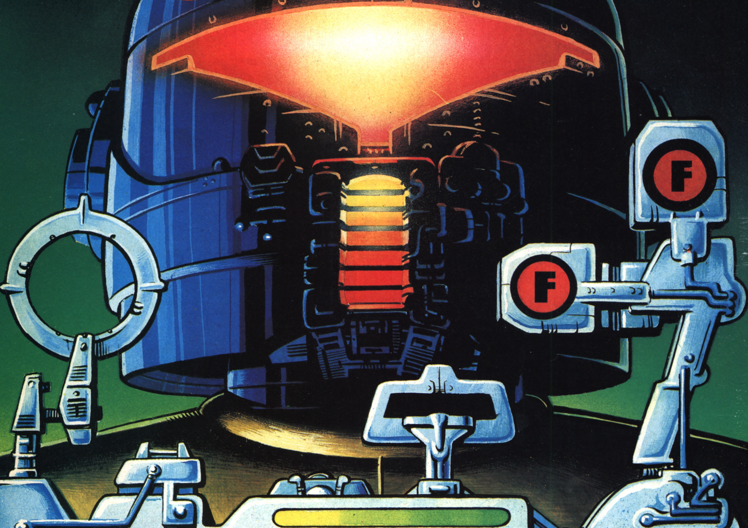
FIN... POUR LE MOMENT!

"LE TOUT DERNIER JOUET QUI FAIT FUREUR SUR LA PLANETE TERRE"

STARCOM™

UNE NOUVELLE GRANDE AVENTURE SPATIALE AVEC

3-DEPLOY™



ATTENTION!

N'OUBLIEZ PAS D'UTILISER LES LUNETTES **STARCOM** SI VOUS VOULEZ OBTENIR DES IMAGES **TRIDIMENSIONNELLES.**

TOUS LES SYSTEMES EN ETAT DE MARCHE

FICHIER DE DONNEES 0001 ... BRIEFING DEBUTE ...

2099 A. JC.

L'HOMME A PENETRE LES SECRETS LES PLUS INTIMES DE LA NATURE ET A DECOUVERT UNE NOUVELLE SOURCE D'ENERGIE VITALE: MAGNA POWER! GRACE A CETTE NOUVELLE FORCE, UTILISEE AVEC MAGNA LOCK™ ET POWER DEPLOY™, L'HUMANITE A REUSSI A CONQUERIR UN SYSTEME SOLAIRE SAUVAGE ET HOSTILE. L'HOMME A ATTEINT LES ETOILES!

2150 A. JC. UNE NOUVELLE MENACE DEMONIAQUE PESE SUR L'HUMANITE: SOUS L'EMPRISE DU SINISTRE EMPEREUR DES TENEBRES, LES ELEMENTS VIOLENTS ET TYRANNIQUES SE SONT REUNIS POUR FORMER LA SHADOW FORCE™.

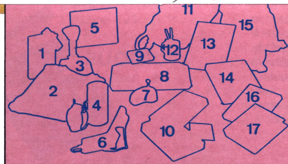
AFIN DE DEFENDRE LA LIBERTE DES ETOILES, DES SOLDATS, DES AVENTURIERS ET DES PIONNIERS SE SONT RASSEMBLES SOUS UNE MEME BANNIERE POUR FORMER UNE NOUVELLE RACE GLORIEUSE DE HEROS ... STARCOM!™

FIN DE BRIEFING! METTEZ VOS LUNETTES TRIDIMENSIONNELLES ET DEMARREZ LE PROGRAMME VISUEL.

ATTENDEZ

VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT





1 - Relief Action pour CPC offert par Loriciels.
2 - Sweet shirt offert par US Gold.
3 - Le Cobra, joystick offert par CTS.
4 - Terminator, le joystick grenade offert par Loriciels.
5 - Enduro Racer sur Atari ST, offert par Activision.
6 - Lunettes Stéréo Tek (relief ST) à cristaux liquides, offertes par Clavius.
7 - Joystick, Speed King, offert par Contact Eure.
8 - Console Sega, offerte par Master Games Système.
9 - Cartouche Sega Great Basketball, offerte par Coconut.
10 - Game Over et Mission en Rafale sur Thomson, offerts par FIL.
11 - Sac Epyx California Games, offert par Micromania.
12 - Chope de bière Mask, offert par Gremlin.
13 - Bob Morane Ocean sur PC, offert par Infogrames.
14 - Voyage au Centre de la Terre sur Amiga, offert par Chip.
15 - Tee shirt Masters of the Univers, offert par Gremlin.
16 - Crazy Cars, Amiga, offert par Titus.
17 - 20 000 lieues sous les mers pour Atari ST, offert par Coktel Vision.

Game Mag, vos éditeurs, distributeurs et revendeurs préférés vous offrent tous les produits qui se trouvent dans la double page précédente en relief. Afin de gagner l'un de ces produits participez à notre concours « Faites vos prix ».

FAITES VOS PRIX

Il s'agit pour vous de trouver les prix de ces divers produits à 10 francs près. Les réponses les plus proches des prix réels seront récompensées par un lot. Le plus cher au premier, le second prix au deuxième, et ainsi de suite jusqu'au dix septième lot. En cas d'ex-aequo, nous procéderons par tirage au sort.

Renvoyez-nous au plus vite vos réponses sur carte postale à Game Mag (5/7, rue d'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé).

En numérotant chacun de vos prix de 1 à 17 comme indiqué sur la photo.

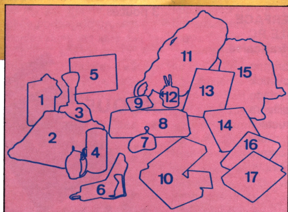
BON D'ABONNEMENT A
GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Air-mail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :
☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F);
☐ N° 4 (17 F); ☐ N° 5 (17 F).

☐ Je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ Blanc ☐ Rouge ☐ Marine.
(coloris aux choix dans la limite du stock disponible).

☐ Mr ☐ Mme ☐ Mlle
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Date de naissance : ....

A retourner accompagné de votre règlement à :
GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral-Courbet
94160 SAINT-MANDÉ



1 - Relief Action pour CPC offert par Loriciels.
2 - Sweet shirt offert par US Gold.
3 - Le Cobra, joystick offert par CTS.
4 - Terminator, le joystick grenade offert par Loriciels.
5 - Enduro Racer sur Atari ST, offert par Activision.
6 - Lunettes Stéréo Tek (relief ST) à cristaux liquides, offertes par Clavius.
7 - Joystick, Speed King, offert par Contact Eure.
8 - Console Sega, offerte par Master Games Système.
9 - Cartouche Sega Great Basketball, offerte par Coconut.
10 - Game Over et Mission en Rafale sur Thomson, offerts par FIL.
11 - Sac Epyx California Games, offert par Micromania.
12 - Chope de bière Mask, offert par Gremlin.
13 - Bob Morane Ocean sur PC, offert par Infogrames.
14 - Voyage au Centre de la Terre sur Amiga, offert par Chip.
15 - Tee shirt Masters of the Univers, offert par Gremlin.
16 - Crazy Cars, Amiga, offert par Titus.
17 - 20 000 lieues sous les mers pour Atari ST, offert par Coktel Vision.

Game Mag, vos éditeurs, distributeurs et revendeurs préférés vous offrent tous les produits qui se trouvent dans la double page précédente en relief. Afin de gagner l'un de ces produits participez à notre concours « Faites vos prix ».

FAITES VOS PRIX

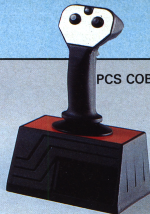
Il s'agit pour vous de trouver les prix de ces divers produits à 10 francs près. Les réponses les plus proches des prix réels seront récompensées par un lot. Le plus cher au premier, le second prix au deuxième, et ainsi de suite jusqu'au dix septième lot. En cas d'ex-aequo, nous procéderons par tirage au sort.
Renvoyez-nous au plus vite vos réponses sur carte postale à Game Mag (5/7, rue d'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé).
En numérotant chacun de vos prix de 1 à 17 comme indiqué sur la photo.

LES ACCESSOIRES INDISPENSABLES

PCA ALBATROS VII







PCS COBRA

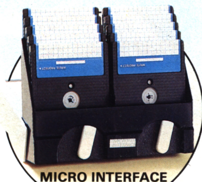
JOYSTICKS - LES INCASSABLES

PCS ALBATROS BALL

Principales caractéristiques :
MATERIAUX : socle : aluminium anodisé et ABS,* poignée : tube d'acier diamètre 20 mm,* recouvert ABS surmoulé, composants : 7 microswitches professionnels homologation UL (ETATS-UNIS) et CSA (CANADA), (UL/CSA 15A 125. 250 VAC), 50 mm par 30 mm, montage poignée sur silent bloc, en couronnne, cablage : système anti-arrachement.
UTILISATION : main droite/main gauche, deux boutons de tir plus une détente de tir ; prise 9 broches.
* caractéristiques : COBRA
COMPATIBILITE : AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, ETC.
LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX,
UN INVESTISSEMENT A LONG TERME

garantie 2 ans.

PIECES ET MAIN D'ŒUVRE Y COMPRIS CASSE DE LA POIGNEE



MICRO INTERFACE

Boîte de rangement disquettes 3 pouces.



DISQUETTES 3 POUCES

Technologie et fabrication 100 % européennes.
Disponibles en boîtes individuelles ou par boîtes classeurs rigides de 10 unités.



JOYSTICK ET INTERFACE POUR COMPATIBLE PC
Fabrication 100 % française
La compatibilité est garantie à 100 % pour ce joystick analogique et son interface qui bénéficient par ailleurs d'une garantie constructeur de 1 an pièces et main d'œuvre. Isolation coque A.B.S 3 boutons de tir.

UNIQUE



LOGICIEL GRAPHO
Logiciel de création graphique et d'animation pour AMSTRAD 6128.
Livré avec notice 40 pages

JOYSTICKS,



FABRICATION EUROPEENNE

* SUPERSHOT 5000 : 6 microswitches, excellent rapport qualité prix, avec ou sans double prise.
* CONTROLER : La qualité à prix sympa avec ou sans double prise.

EXCLUSIF



KIT DE NETTOYAGE 3 POUCES
Indispensable au bon fonctionnement de votre drive.

EN VENTE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL
AINSI QUE DANS LES FNAC



Egalement chez CTS le matériel professionnel : onduleurs, cordons et cables de raccordement, souris, printer buffer, etc.

CTS FRANCE
6, avenue Philippe de Girard
93420 VILLEPINTE
Tél. : 43.85.59.28
Télex : 270 105 F - réf. 912
Téléfax : (1) 43.84.63.81

MADISON

FAITES VOTRE RELIEF VOUS-MEME !

On vous parle de troisième dimension, mais j'en vois déjà plus d'un qui rêve de programmer un space-invaders bleu et rouge... Alors Game Mag vous en donne les moyens !

Ce petit programme vous explique, en gros, les principes qui permettent de programmer un jeu en relief utilisable avec les lunettes que vous avez trouvées dans *Game Mag*. Le programme ci-joint vous affiche une allée bordée de grosses boules dans laquelle se déplace, sans arrêt, un triangle. D'accord, c'est minimaliste... mais ce n'est qu'une démo. C'est à vous de faire marcher votre imagination (jetez donc un œil sur la rubrique Initiation).

Ce listing est celui d'un programme pour Amstrad CPC. Pour l'adapter sur votre machine, il suffit de vous reporter au tableau de correspondance des ordres basic qui se trouve dans la rubrique Initiation de ce mois-ci.

Une première partie (les lignes 40 à 90) affiche les boules. Elle fait appel régulièrement à un sous-programme qui trace deux fois la même forme (en rouge puis en bleu) ; ce sont des cercles : il y a, ligne 620, une petite formule qui permet de les dessiner. La variable E correspond à l'écartement des deux formes. Elle diminue au fur et à mesure que l'objet s'éloigne dans l'espace. Il y a une règle mathématique qui régit cet espacement mais les résultats de son application ne sont pas fameux. Donc le meilleur moyen, c'est de tester vous-même (avec les lunettes) l'effet du relief. La deuxième partie qui anime le triangle (lignes 100 à 140) appelle deux sous-programmes. Le premier dessine le triangle (sur le même principe que celui qui dessine les cercles) et le second les efface.

Avec ces petites indications et en étudiant ce petit listing, vous devriez comprendre le principe qui n'est pas très complexe. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à libérer vos instincts de créateur et à créer vos casses-briques 3D, vos pac-man 3D, vos aventures 3D et vos Boulder Dash 3D ! Si vous êtes très fier de votre résultat, envoyez-le nous !

Doctor Bit

```
10 REM        demo 3D
20 REM Doctor BIT & Game mag
30 GOSUB 480
40 x=100:y=120:d=70:e=10:GOSUB 530
50 x=170:y=160:d=40:e=8:GOSUB 530
60 x=210:y=190:d=20:e=6:GOSUB 530
70 x=500:y=120:d=70:e=10:GOSUB 530
80 x=430:y=160:d=40:e=8:GOSUB 530
90 x=390:y=190:d=20:e=6:GOSUB 530
100 L=10:E=2:X1=300
110 FOR Y=200 TO 150 STEP -5
120 Y1=Y+L:X=X1-L:X2=X1+L:GOSUB 750:GOSUB 7
00
130 L=L+5:E=E+1
140 NEXT Y
380 GOTO 100
480 MODE 1:CLS
490 BORDER 0:INK 0,0:INK 2,13:PEN 2
495 INK 1,2:INK 3,6
500 LOCATE 1,1:PRINT "DEMO 3D"
510 DEG
520 RETURN
530 REM
535 GRAPHICS PEN 3
540 GOSUB 600:x=x+e
550 GRAPHICS PEN 1
560 GOSUB 600
570 RETURN
600 REM
610 FOR a=1 TO 360
615 MOVE x,y
620 PLOT x+d*COS(a),y+d*SIN(a)
630 NEXT a
640 RETURN
700 GRAPHICS PEN 0
710 GOSUB 800:x=x-e:x1=x1-e:x2=x2-e
720 GOSUB 800
730 RETURN
750 REM
755 GRAPHICS PEN 3
760 GOSUB 800:x=x+e:x1=x1+e:x2=x2+e
770 GRAPHICS PEN 1
780 GOSUB 800
790 RETURN
800 REM
810 PLOT x,y
820 DRAW x1,y1
830 DRAW x2,y
840 DRAW x,y
850 RETURN
```

LE TROISIÈME JEUDI DU MOIS...

Eddie, cent quarante kilos de graisse, détestait les jeudis et par dessus tout, le troisième jeudi du mois. Tous les jeudis, Eddie quittait le commissariat du IVe quartier pour faire sa ronde hebdomadaire et le troisième jeudi du mois, le méga-planton lui affectait régulièrement la zone de la fête foraine juste pour le plaisir de l'emmerder.

Eddie était un bon flic : seize ans de service et jamais de problème. Dans tous les cas, il ne risquait pas d'en avoir, des problèmes... Car Eddie avait pour principe de ne jamais sortir du commissariat. Il passait la plupart du temps assis devant les caméras vidéo qui couvraient son secteur et, en cas de grabuge, il envoyait un peloton de robots d'intervention. Cette manière singulière de faire régner la loi lui avait valu le surnom de « limace ». Ses collèges plus actifs avaient toujours ri aux dépends d'Eddie, de son gros bide, de sa paresse et de sa peur maladive de l'extérieur. A cette époque là, on rigolait bien au commissariat du IVe quartier.

Le méga-planton avait décidé, il y a quelques temps, de forcer Eddie à sortir tous les jeudis. « Ça te fera circuler le sang » lui avait dit Georges, « et puis avec le nouveau matos, tu ne risques vraiment plus rien ». Mais Eddie ne faisait pas confiance au matos !

Tous les troisièmes jeudis du mois, les forains s'installaient dans le IVe quartier. C'était la seule réjouissance que le commissariat avait décidé de supporter. Les ordres étaient stricts : en période d'élections universelles, il faut resserrer la vis ; les forces de l'ordre doivent maîtriser à tout prix toutes manifestations. La fête foraine, on pouvait la maîtriser facilement, alors, on l'avait autorisée. La totalité du parc d'attraction était sous surveillance vidéo et des patrouilles de robots d'intervention circulaient sans arrêt au dessus de la foule. Mais, pour faire flipper Eddie, on lui avait fait croire qu'il était seul responsable de la fête et, tous les jeudis, on l'envoyait en ballade. C'était toujours très drôle d'entendre la « limace » raconter ses aventures, le lendemain matin.

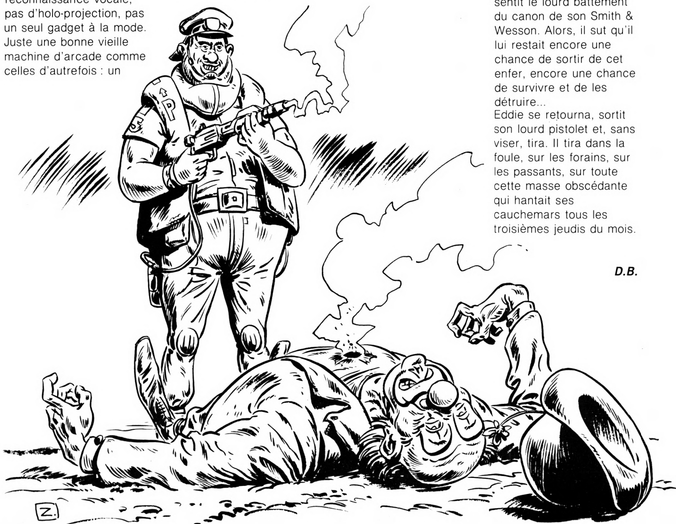




Un troisième jeudi du mois comme tous les autres troisième jeudis du mois, depuis que ces saloperies d'élections universelles avaient commencé, Eddie était parti vers le parc d'attraction sur son scooter. Sa bécane, qui supportait déjà le poids du matos (deux canons à neutrons, un anti-grav, un générateur de champs de force magnétique, un super calculateur et deux paramétaloïdes), avait été renforcée spécialement pour Eddie. Les scooters des flics avaient généralement l'air d'engins diaboliques, celui d'Eddie ressemblait plutôt à un tricycle de gosse...
A l'entrée du parc, Eddie laissa sa bécane en gravité et, en balançant les épaules, histoire d'afficher toute la puissance dont il était le dépositaire officiel, il entama un premier tour. Au bout de quelques centaines de mètres passés à fendre la foule, il n'avait plus de force mais continuait à traîner sa grosse carcasse misérablement : il avait perdu toute son assurance et semblait plutôt faire partie de la troupe du cirque que des forces spéciales de la police urbaine.
Eddie détestait les forains. Pourtant, il était toujours fasciné par les couleurs de la foule et les étranges visions de la fête : sous son képi, tout n'était plus qu'un mélange d'émerveillement infantile et de craintes stupides. Le spectacle n'avait pas encore commencé sous le méta-chapiteau et les artistes déambulaient dans la foule pour l'inciter à pénétrer sous le grand dôme. Un holo-jongleur, dont les circuits électroniques étaient apparents, s'approcha d'Eddie. Il le reconnut : c'était le vieux Maurice, un manouche mutant qui pouvait faire tourner une vingtaine de Zloghs en permanence au-dessus de sa tête.
— Salut, Eddie ! Tu viens au spectacle. Monsieur Loyal a décidé de te faire un prix... Après tout, tu dois être un de nos plus fidèles spectateurs... Allez viens, Mlle Ritondal fera son numéro de trapèze sexy et l'homme-laser va tenter un record du monde !
Eddie plongea son poing dans l'hologramme.
— Rien à foutre de ton cirque... Rien à foutre de Ritondal, de l'homme-laser, du mange-caillou, du dresseur de Kalouines et de madame Irma ! Fous moi la paix...
— Ah, je sais bien ce qu'il lui faut à notre bel Eddie... Va faire un tour au stand des vidéo games, on a reçu un nouveau truc qui devrait t'intéresser.
L'hologramme s'effaça.
Eddie n'aimait pas les gens du cirque, il n'aimait pas le spectacle du cirque, il haïssait les animaux du cirque, il frémissait de rage devant les clowns du cirque... Mais il aimait bien le stand des vidéo game parce qu'au stand des vidéo games, il pouvait tirer !
Eddie portait toujours sur lui un vieux Smith & Wesson calibre 65. C'était un vieux souvenir. Il ne s'en était plus servi depuis des années mais il aimait sentir le canon rebondire contre sa hanche grasse. Ça le sécurisait de le savoir là, à sa portée. Il ne s'en servait plus, mais il aurait bien aimé pouvoir le faire pour faire un peu de ménage dans ce parc d'attraction. Il aurait sûrement moins de problèmes s'il liquidait tout de suite Mlle Ritondal, l'homme-laser, l'holo-jongleur et quelques-uns de ces saltimbanques miteux... Mais le chef lui avait interdit d'utiliser cette arme sans motif grave. « Fini le temps des règlements de comptes, messieurs » avait dit Georges. « Fini de jouer les cow-boys. Maintenant, nous maîtrisons la situation, inutile d'alarmer la population avec vos démonstrations de tir ! ». Eddie écoutait toujours ce que disait le chef. Mais tout de même...
Au stand des vidéo games, Eddie se défoulait un peu. C'était pas trop marrant car il n'y avait jamais rien de très réaliste. Il fallait détruire les avions russes de la dernière guerre, découper

en rondelles des guerriers barbares, trucider des Vietnamiens, éventrer les émeutiers noirs de Paris en 1991, violer des Brésiliennes au bois de Boulogne, etc. Rien de véritablement excitant. On restait dans la routine des siècles passés : une violence gratuite, qui, si elle soulageait Eddie, ne touchait pas la corde sensible de son âme de membre à vie des forces spéciales de la police urbaine.
Mais, l'holo-jongleur avait raison, ce troisième jeudi là, les forains avait reçu un truc pas comme les autres.
En rentrant dans la pièce enfumée, une dizaine de clampins entouraient la nouvelle bécane. Eddie les écarta du bras, histoire d'avoir une vue d'ensemble. C'était un truc plutôt classique : pas de mécanismes cybernétiques, pas de reconnaissance vocale, pas d'holo-projection, pas un seul gadget à la mode. Juste une bonne vieille machine d'arcade comme celles d'autrefois : un manche pour viser et un bouton rouge pour tirer. C'était comme ça qu'Eddie les aimait !
En fait, tout l'intérêt de cette nouvelle attraction résidait dans une nouvelle technique... Avant de jouer, l'ordinateur télépathe analysait avec précision les fantasmes du joueur puis les recréait sur l'écran... On pouvait donc tirer sur les trucs que l'on avait vraiment envie de descendre.
C'était un truc comme ça dont Eddie rêvait depuis des années, un truc où il allait vraiment pouvoir se défouler. Une petite gamine était en train de jouer. Lorsqu'elle vit le gros flic, elle s'écarta simplement en se disant que le spectacle qui allait suivre serait beaucoup plus intéressant que le jeu lui-même.
Eddie se cala confortablement face à la bécane. Pendant que l'intelligence artificielle analysait ses fantasmes et les mémorisait, Eddie s'essuya le front, assura sa prise sur la manette et coinça sa grosse main sur le bouton rouge : il était prêt à massacrer son imagination.
Soudain, sur l'écran, le commissariat apparut. Il était attaqué par une horde de clowns grimaçants, d'écuyères lubriques, d'holo-jongleurs perfides et d'hommes-laser décadants. Eddie commença le tir. Il les descendait comme des mouches. Mais, plus il tirait, plus les créatures du cirque arrivaient. Eddie suait et soufflait. Le gros boudin blanc qui lui servait de doigt appuyait nerveusement sur le bouton de tir. Il tirait, il tuait et ils revenaient toujours plus nombreux. Ils se jetaient contre les murs du commissariat à la façon des kamikases japonais. Ils mordaient, griffaient, frappaient ses collègues de bureau qui n'attendaient que le secours d'Eddie. La « limace » se déchaîna : il sectionna la tête de Mlle Gandolfi, éclata le ventre de monsieur Loyal, transperça le crâne de Mme Irma... Le sang des forains ruisselait dans la cour du commissariat. Eddie bavait comme on le fait devant un gros bifteck mais il savait déjà qu'ils étaient trop nombreux, qu'il n'arriverait jamais à contenir seul cette masse décadante et folle qui déferlait sur son univers. De grosses gouttes de sueur coulaient devant ses yeux. A moitié aveugle et impuissant à endiguer cette vague de violence malsaine, Eddie se sentit sur le point de défaillir, d'abandonner ses copains et son commissariat... Mais il sentit le lourd battement du canon de son Smith & Wesson. Alors, il sut qu'il lui restait encore une chance de sortir de cet enfer, encore une chance de survivre et de les détruire...
Eddie se retourna, sortit son lourd pistolet et, sans viser, tira. Il tira dans la foule, sur les forains, sur les passants, sur toute cette masse obscédante qui hantait ses cauchemars tous les troisièmes jeudis du mois.

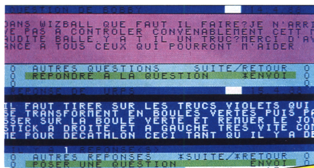
D.B.



A VOTRE SERVICE



vous présente

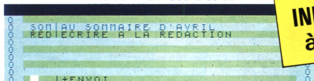


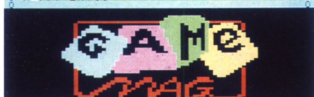
LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC ATARI POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE



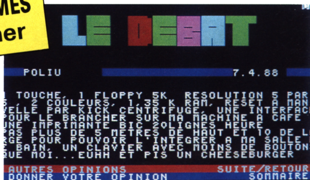
LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

100 logiciels INFOGRAMES à gagner

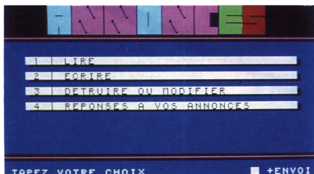




LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **GAM*** + LA TOUCHE GUIDE



L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTEL

GAME MAG

QUARTÉ

Pour ne pas pénaliser les lecteurs de province nous prenons le cachet de la poste (*jour* et *heure*) comme repère de classement. Vous pourrez ainsi être plusieurs gagnants pour un même numéro. De plus devant l'ampleur des retours de courrier, le « Tiercé Gagnant » devient un « Quarté Gagnant » (soit quatre numéros).

Enfin, afin que vous puissiez renforcer vos chances de gagner, nous publierons chaque mois la liste des premières réponses avec leurs dates et heures d'envoi. Retrouvez votre nom et votre classement pour peaufiner votre date d'envoi.
Précision : s'il nous arrivait plusieurs coupons (Game Mag) d'une même personne, ils seraient bien évidemment tous pris en compte, comme c'est le cas ce mois-ci (Didier Hurlit respectivement 13e et 35e). Néanmoins, les hit-parades valides sont ceux remplis exclusivement sur le coupon réponse prévu à cet effet.

1	M. CHEKROUN	(94),	17 H 00 - 30/03 ; SPEC.
2	S. FONTENOY	(77),	18 H 00 - 30/03
	F. LAVALIER	(06),	18 H 00 - 30/03
4	N. COTELLE	(51),	15 H 00 - 31/03
5	J.P. GARAND	(67),	16 H 30 - 31/03
6	F. MERCIER	(36),	17 H 00 - 31/03
	P. FONTANA	(83),	17 H 00 - 31/03
8	G. BOUTHENOT	(25),	17 H 30 - 31/03
9	E. DE PRAT	(18),	18 H 30 - 31/03
10	E. PILOT	(75),	16 H 00 - 01/04
11	L. MAZZUCCO	(75),	17 H 00 - 01/04
	O. BERTUGLI	(83),	17 H 00 - 01/04
13	F. GOTTHOLD	(18),	18 H 30 - 01/04
	D. HURLIT	(25),	18 H 30 - 01/04
15	J.F. SEROU	(44),	16 H 00 - 02/04 ; C64
	G. SANSUI	(60),	16 H 00 - 02/04 ; CPC
17	N. VERON	(55),	17 H 00 - 02/04
18	ROBILLARD	(28),	18 H 00 - 02/04
19	F. HARPEAU	(15),	18 H 00 - 02/04
20	L.P. PATRICK	(70),	13 H 00 - 04/04
21	P.A. LAFAY	(78),	18 H 00 - 04/04
	C. LERBIER	(31),	18 H 00 - 04/04
23	J.C. KANN	(67),	18 H 30 - 04/04
24	J. FAMI	(75),	19 H 00 - 04/04
	A. FERTE	(23),	19 H 00 - 04/04
	M.L HOURCH	(75),	19 H 00 - 04/04
	L. MARRY	(87),	19 H 00 - 04/04
28	B. BARTHE	(51),	7 H 30 - 05/04
29	C. ELBAZ	(93),	10 H 00 - 05/04
30	K. TIEU	(34),	16 H 00 - 05/04
31	L. GHANDOLFO	(83),	16 H 30 - 05/04
	PONSAN	(94),	16 H 30 - 05/04
33	N. SEGHOUANE	(92),	17 H 30 - 05/04
	Y. JACQUET	(75),	17 H 30 - 05/04
35	D. HURLIT	(25),	18 H 00 - 05/04
	F. ALOGNA	(13),	18 H 00 - 05/04
37	HILLADJIAN	(37),	18 H 30 - 05/04
38	A. DA SILVA	(77),	19 h 30 - 05/04
39	PLANCHON	(48),	20 H 00 - 05/05
40	J. MALARERVIZ	(78),	? - 05/04
41	P.H. FREHEL	(76),	10 H 00 - 06/04
42	M. LE GOFF	(49),	13 H 00 - 06/04
43	C. ABRARD	(05),	13 H 15 - 06/04
44	V. CHAMPION	(33),	16 H 00 - 06/04
45	H. SADOUS	(69),	18 H 00 - 06/04
	J.J. MARTIN	(93),	18 H 00 - 06/04
47	CHESSEBOEUF	(16),	18 H 15 - 06/04
48	E. FRILLOU	(87),	18 H 30 - 06/04
	C. BRICK	(94),	18 H 30 - 06/04
	F. AKHAD	(19),	18 H 30 - 06/04
51	D. DUFFAY	(75),	19 H 00 - 06/04
52	J.P. FREOMBLE	(56),	11 H 00 - 07/04
53	DE BALLARDIERE	(97),	14 H 00 - 07/04
54	A. LANGLOIS	(75),	16 H 00 - 07/04
55	E. CHOPIN	(19),	17 H 00 - 07/04
56	Y. SARAZIN	(27),	17 H 00 - 07/04
57	VERSALES	(04),	18 H 00 - 07/04
58	M.A. JACQUART	(92),	18 H 00 - 07/04
59	I. HERMINE	(62),	18 H 00 - 07/04
60	SCHWEITZER	(55),	18 H 30 - 07/04
61	J. HUBERT	(12),	11 H 00 - 08/04
62	L. PAVEL	(73),	15 H 00 - 08/04
63	P.L. RAMEAU	(46),	18 H 00 - 08/04
64	G. LOISEAU	(93),	13 H 00 - 11/04
65	S. SAFRANNE	(82),	17 H 30 - 11/04
66	O. DANIEL	(92),	16 H 00 - 12/04
	Z. DESPEYROU	(75),	16 H 00 - 12/04
68	J. LELOUP	(08),	18 H 00 - 12/04
69	G. KALEB	(75),	16 H 00 - 13/04
70	COCOUREL	(83),	16 H 00 - 13/04
71	B. SOUVELAIN	(01),	16 H 30 - 13/04
72	M. BRIOL	BEL,	17 H 00 - 13/04
73	A. LETOURNEL	(76),	17 H 45 - 13/04 CPC

* Il arrive parfois que la poste oublie de tamponner une lettre. Ce fut le cas ce mois-ci d'une lettre arrivée entre le 1 et le 12 que nous n'avons pu classer (J. Denis 77290).

QUARTE GAME-MAG
2 - 13 - 27 - 53

Gagnez 2 logiciels grâce à votre Hit Parade.. Ce mois-ci Game récompense le deuxoème hit-parade arrivé à la rédaction, le 13ème, le 27ème et le 53ème. Ne serons valables que les Hit-parades remplis sur le coupon prévu à cet effet.

LES LOGICIELS A GAGNER CE MOIS-CI:

Crazy Cars (Titus)	AM	PC	CPC	ST				
Bivouac (Infogrames)		PC		ST	C64			TO
Blood Valley (Gremlin)........			CPC		C64	SPE		
Crafton & Xunk (Ere Inter.)							MSX	
Elite (Firebird)							MSX	
Les Ripoux (Cobra Soft)								TO
Gryzor (Ocean)...................	AM					SPE		

HIT-PARADE

HIT PARADE DES LECTEURS PAR MACHINE (CPC, C64 & ST)

AMSTRAD CPC
1 ARKANOÏD I, II [Imagine]
2 TRANTOR [Go !]
3 GRYZOR [Ocean]
4 ROLLING THUNDER [Us Gold]
5 COMBAT SCHOOL [Ocean]
6 GAUNTLET I, II [Us Gold]
7 OXPHAR [Ere informatique]
8 BARBARIAN [Palace Software]
9 BUGGY BOY [Elite]
10 CALIFORNIA GAMES [Epyx]

COMMODORE 64
1 THE TRAIN [Accolade]
2 GRYZOR [Ocean]
3 GAUNTLET I, II [Us Gold]
4 BARBARIAN [Palace Software]
5 PLATOON [Ocean]
6 BANGKOK KNIGHT [System 3]
7 ROLLING THUNDER [Us Gold]
8 CALIFORNIA GAMES [Epyx]
9 OUT RUN [Sega-Us Gold]
10 APPOLO 18 [Accolade]

ATARI ST
1 XENON Melbourne House]
2 WIZBALL [Ocean]
3 DUNGEON MASTER [FTL]
4 ARKANOÏD [Imagine]
5 GAUNTLET [Us Gold]
6 BUGGY BOY [Elite]
7 ROLLING THUNDER [Us Gold]
8 PREDATOR [Activision]
9 SLAP FIGHT [Imagine]
10 CRAZY CARS [Titres]

coupon réponse

HIT PARADE n°8

Logiciels: Machines:
1,............................,............................
2,............................,............................
3,............................,............................

ADRESSE:
Nom: ....
Rue: ....
Ville: ....
CP: .... Micro: ....

HIT-PARADE

HIT PARADE TOUTES MACHINES CONFONDUES (CPC, C64, MSX, TO, ST, AMIGA, SPECTRUM...).

HIT PARADE DES LECTEURS

1 **GAUNTLET I, II**
[Us Gold]
2 **GRYZOR**
[Ocean]
3 **ARKANOÏD I, II**
[Imagine]
4 **ROLLING THUNDER**
[Us Gold]
5 **THE TRAIN**
[Accolade]
6 **XENON**
[Melbourne House]
7 **PREDATOR**
[Activision]
8 **BARBARIAN**
[Palace Software]
9 **BUGGY BOY**
[Elite]
10 **COMBAT SCHOOL**
[Ocean]
11 **CALIFORNIA GAMES**
[Epyx]
12 **BANGKOK KNIGHT**
[System 3]
13 **OUT RUN**
[Séga - Us Gold]
14 **WIZBALL**
[Ocean]
15 **SIDE ARMS**
[GO !]





HIT PARADE DES REVENDEURS

1 **GAUNTLET I, II**
[Us Gold]
2 **BARBARIAN**
[Palace software]
3 **GRYZOR**
[Ocean]
4 **TRANTOR**
[GO !]
5 **PLATOON**
[Ocean]
6 **TEST DRIVE**
[Accolade]
7 **OXPHAR**
[Ere International]
8 **CALIFORNIA GAMES**
[Epyx]
9 **CRAZY CARS**
[Titus]
10 **COMBAT SCHOOL**
[Ocean]
11 **THE TRAIN**
[Accolade]
12 **DUNGEON MASTER**
[FTL]
13 **ARKANOÏD I, II**
[Imagine]
14 **OUT RUN**
[Séga - Us Gold]
15 **NEMESIS I, II**
[Konami]

HIT-PARADE DES LECTEURS

(encadré) : Présent 3 mois et plus — (rouge) : Evolution des jeux ayant été au moins une fois premier

JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI
Arkanoïd	Gauntlet I, II	Gryzor	Gauntlet I, II	Gauntlet I, II
Gauntlet I, II	Out Run	Gauntlet I, II	Barbarian	Barbarian
Barbarian	Arkanoïd	Combat School	Gryzor	Gryzor
Nemesis II	Barbarian	Trantor	Combat School	Trantor
Out Run	Defender of the Crown	Out Run	Crazy Cars	Platoon
Metal Gear	Barbarian (Psy)	Crazy Cars	Platoon	Test Drive
Prohibition	Crazy Cars	Barbarian	Tau Ceti	Oxphar
Wonder Boy	Nemesis II	Super Ski	Test Drive	California G.
Renegade	Combat School	California G.	Rolling Thunder	Crazy Cars
Maze of Galious	Manoir de M.	Mach III	Oxphar	Combat School
California G.	Super Ski	Arkanoïd	Xenon	The Train
Manoir de M.	California G.	Blue War III	Super Ski	Dungeon Master
Metrocross	Metal Gear	Oxphar	Defender ...	Arkanoïd I, II
Antarctic Ad. II	Blue War III	Manoir de M.	Side Arms	Out Run
Leader Board	Oxphar	Bard's Tales	The Train	Nemesis I, II

Classement	Pts
1 GAUNTLET I, II [Us Gold]	86
2 BARBARIAN [Palace Software]	77
3 ARKANOÏD I, II [Imagine]	50
4 GRYZOR [Ocean]	41
5 COMBAT SCHOOL [Ocean]	38
5 OUT RUN [Sega - Us Gold]	38
7 GRAZY CARS [Titus]	37
8 CALIFORNIA GAMES [Epyx]	36
9 TRANTOR [GO !]	24
10 NEMESIS [Konami]	23
11 PLATOON [Ocean]	21
12 OXPHAR [Ere International]	19
13 TEST DRIVE [Accolade]	18
14 SUPER SKI [Microïds]	17
15 RENEGADE [Imagine]	16
16 DEFENDER OF THE CROWN [Mindscape]	15
17 WONDER BOY [Activision]	14
18 METAL GEAR [Konami]	13
19 MORTEVILLE MANOR [Khyilkor Création]	12
20 VAMPIRE KILLER [Konami]	11
21 BARBARIAN [Psygnosis]	10
21 ROAD RUNNER [Us Gold]	10
23 PROHIBITION [Infogrames]	9
23 LEADER BOARD [Us Gold]	9
23 ANTARCTIC ADVENTURE II [Konami]	9
23 TAU CETI [CRL]	9

SHOOT THEM UP : DERNIERE PARTIE

CREEZ VOS PROPRES

A travers un Space Invaders, un casse-briques et un Pac Man, nous avons découvert les principes qui régissent un jeu d'action classique. Cette dernière partie des *Shoot Them Up*, un peu plus courte que les précédentes, me servira de conclusion provisoire...

A la vue du courrier qui innonde la rédaction, vous avez compris le principe de l'animation d'un objet. Les débutants ont quelques difficultés mais les plus confirmés m'envoient des petits programmes tout à fait surprenants.
La logique voudrait que cette initiation, après avoir abordé les jeux d'action, se penche sur les jeux d'aventure. Pas de problème, vous l'aurez le mois prochain votre Donjon & Dragon ! Ce mois-ci, je vais m'efforcer de vous montrer les voies qui conduisent à la réalisation d'un vrai jeu rapide, beau et intéressant.
Pour que votre jeu soit rapide, il faudra que vous changiez de langage de programmation ou, du moins, que vous optimisiez vos programmes au maximum. Pour que votre jeu soit beau, il faudra que vous utilisiez des utilitaires de dessin et de musique et que vous vous transformiez en artiste. Pour que votre jeu soit intéressant, il faudra trouver une histoire originale et écrire un scénario en béton... Ça fait beaucoup pour un seul homme !
Cette rubrique va donc se voir ajouter un forum de création de jeux. Vous êtes un programmeur chevronné, vous êtes un dessinateur ou un musicien plein de talent, vous êtes un scénariste bourré d'idées ou simplement un gars isolé qui voudrait bien avoir des contacts avec des programmeurs sur la même machine...
Envoyez-moi votre courrier : petites annonces, projets de scénario, exemples de dessin ou carrément jeux complets. Nous pouvons vous aider à travailler ensemble, à créer de véritables jeux et, pourquoi pas, à trouver un éditeur. Je vous rappelle l'adresse :
Game Mag
Forum Création,
5/7, rue de l'Amiral Courbet,
94160 Saint-Mandé.
A partir des programmes parus dans des trois derniers numéros de *Game*, vous êtes déjà capables de programmer de véritables jeux, il suffit d'utiliser les possibilités graphiques et sonores de votre machine et de rendre le déplacement des objets un petit peu plus fluide et plus rapide. Pour cela, il n'y a pas de secret : il faut changer de langage de programmation. Le plus efficace est sans aucun doute l'assembleur. C'est très rapide mais pas très évident à apprendre, ni à programmer. Certains langages compilés comme le C ou le Forth permettent également de faire des choses très belles. Il reste enfin pour certains la possibilité d'utiliser un Basic hybride spécialement conçu pour la programmation des jeux (le Stos sur Atari ST par exemple). Dans tous les cas, si vous désirez vraiment programmer un jeu micro, un bon paquet de boulot vous attend...
Pour moi, il est impossible de vous parler des autres langages, car si le Basic est devenu plus ou moins standard, ce n'est pas du tout le cas pour les autres. Donc, il n'y aura pas de « Créez vos jeux en assembleur Z80 ou en 68000... » Je continuerai alors cette initiation en utilisant le Basic. Puisque vous le connaissez, vous pourrez toujours adapter la structure de mes programmes à vos progrès en programmation.
Pour tous ceux qui ne sont pas tentés par l'aventure « autre langage de programmation », il reste la possibilité de se métamorphoser en artiste du clavier. Mais attention, ici encore, c'est un travail énorme que vous devrez accomplir.
Les doués en dessin devront apprendre à se servir des outils graphiques de leur machine (utilitaires de dessin, d'animation et de création de sprites). Ils devront barbouiller des centaines de feuilles de brouillon et des dizaines d'écrans avant de pouvoir prétendre faire une animation d'un personnage (style *Barbarian*) ou les graphismes d'un Shoot Them Up (Style *Goldrunner*). Avec l'arrivée de nouveaux micros comme l'Atari ou l'Amiga, les places de graphistes sont devenus très chères...
Pour ceux qui ont plutôt la fibre sonore (on oublie toujours que les bruitages et la musique sont fondamentales), il faudra qu'ils maîtrisent les trois voies (c'est un minimum pour faire de bons trucs !) de leurs micros ainsi que les utilitaires de composition et les digitaliseurs.
Pour les scénaristes en herbe... rien à apprendre :

JEUX VIDEO

pas de langage, pas d'utilitaire ! Le boulot semble facile mais tout ce qui fait un bon scénariste, c'est son originalité, ses idées. La difficulté de la chose consiste donc, tout d'abord, à bien connaître les jeux vidéo (histoire de ne pas ré-inventer *Pac Man* pour la trois-millième fois !) et à avoir des idées inédites et marrantes. Ensuite, il faut écrire un jeu. Il ne s'agit pas d'écrire dix lignes qui le décriront au programmeur ; il faut véritablement décrire la moindre petite partie du jeu, le moindre petit bonus ou vie supplémentaires, la marche du moindre petit adversaire... et là aussi, c'est un travail plutôt imposant !

Pour tout savoir sur les meilleurs utilitaires de votre bécane, rien ne vaut un magazine vertical (*Am-Mag* pour Amstrad, *1ST* pour Atari,...) ou, à défaut, les conseils de votre revendeur.

En attendant de devenir des auteurs émérites, je vous propose deux listings particulièrement astucieux. Ils m'ont été envoyés par deux lecteurs. Le premier fonctionne sur MSX, le second sur Amstrad. Cela devrait donner quelques idées et quelques pistes à ceux qui n'arrivent pas à améliorer leurs programmes. A la suite, vous trouverez un tableau de conversion des ordres Basic. Il est très précieux car il vous permettra dorénavant d'adapter mes jeux avec moins de problème. Il est utilisable avec les programmes déjà parus dans les trois derniers numéros de *Game Mag*, mais aussi avec ceux qui vont suivre. Inutile de vous préciser qu'il vous aidera également à transcrire sur votre micro, le programme 3D que j'ai écrit pour Amstrad. Renseignez-vous sur les langages et les utilitaires, écrivez-moi pour le nouveau Forum Création, envoyez-moi vos meilleurs Shoot Them Up... et n'oubliez pas le concours de programmation 3D ! Pour le mois prochain, je vous réserve une surprise et un véritable jeu d'aventure...

Doctor BIT

ATARI	AMSTRAD	MSX	THOMSON	AMIGA/PC
COLOR	INK/PEN	COLOR	COLOR	COLOR
LINEF	DRAW	LINE	LINE	LINE
FULLW	MODE	SCREEN	SCREEN	SCREEN
CLEARW	CLS	CLS	CLS	CLS
FILL	FILL	PAINT	PAINT	PAINT
GOTOXY	LOCATE	PUT	LOCATE	LOCATE
—	SOUND	SOUND	PLAY	SOUND
—	INKEY $	INKEY $	INKEY $	INKEY $
—	JOY	STICK	STICK	STICK

Tableau de conversion des ordres Basic par machine

Super Flic

Voici un jeu pour Amstrad CPC qui m'a été envoyé par Gilles Revello. Vous êtes un super-flic à Los Angeles et vous devez arrêter les voyous (en mauve) tout en évitant les passants (en vert). Vous dirigez le véhicule avec les flèches de direction (← et →).

```
10 MODE 0:SYMBOL 240,24,60,126,126,60,90,90
,60:SYMBOL 242,255,153,153,255,255,153,153,
255:SYMBOL 243,28,28,8,62,8,40,20,2:INK 0,0
:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,8:INK 3,2,6:INK 4,
9:INK 5,25:LOCATE 5,2:PEN 5:PRINT "LOS ANGE
LES":vie=3
20 LOCATE 8,4:PEN 2:PRINT "SCORE":LOCATE (2
0-(LEN(STR$(sc))))/2,5:PEN 3:PRINT sc:PEN 2
:LOCATE 7,10:PRINT"HISCORE":LOCATE (20-(LEN
(STR$(hs))))/2,11:PEN 3:PRINT hs:PEN 2:LOCA
TE 6,19:PRINT"SUPER FLIC":LOCATE 7,20:PEN 3
:PRINT n$:x=5:niv=10:CALL &BB18:CLS:sc=0
30 LOCATE x,25:PEN 1:PRINT CHR$(240):LOCATE
 1,1:PRINT CHR$(11):PEN 5:LOCATE 1,1:PRINT
CHR$(242):LOCATE 10,1:PRINT CHR$(242):LOCAT
E 11,25:PEN 3:PRINT sc:FOR i=15 TO 13+vie:L
OCATE i,25:PEN 1:PRINT CHR$(240):NEXT
40 IF INKEY(8)=0 AND x>2 THEN x=x-1 ELSE IF
 INKEY(1)=0 AND x<9 THEN x=x+1
50 niv=niv-0.01:IF niv<=0.3 THEN niv=0.3
```

```
60 q=q+1:IF q>niv THEN q=0:LOCATE INT(RND*8
)+2,1:PEN 4:PRINT CHR$(243):SOUND 1,25,3,15
70 w=w+1:IF w=20 THEN w=0:LOCATE INT(RND*8)
+2,1:PEN 2:PRINT CHR$(248):SOUND 2,50,3,15
80 t=TEST(x*32-16,20):IF t=2 THEN sc=sc+2:S
OUND 4,200,3,15 ELSE IF t=4 THEN vie=vie-1:
niv=niv+3:FOR i=50 TO 500 STEP 5:SOUND 1,i,
3,15:NEXT:CLEAR INPUT:CALL &BB18:CLS:IF vie
=0 THEN PEN 3:CLS:LOCATE 5,12:PRINT "GAME
OVER":GOTO 100 ELSE 30
90 GOTO 30
100 RESTORE:FOR i=1 TO 11:READ A,B:SOUND 1,
A,B*4,15:SOUND 1,0,2,0:NEXT:IF sc>hs THEN h
s=sc:CLS:INPUT"Votre nom:",n$:GOTO 10 ELSE
10:DATA 319,15,319,15,319,4,319,15,268,15,2
84,4,284,15,319,4,319,15,338,4,319,15
```

Le programme est très court, ce qui lui donne une vitesse d'exécution tout à fait honorable. Vous remarquerez quelques petites astuces et, en particulier, le test de collision qui utilise la couleur des personnages et la méthode de scrolling vertical (nous en reparlerons en détail dans quelques temps !)
Ligne 10 : définition des caractères (voiture, immeubles,...), du mode d'écriture et des couleurs.
Ligne 20 : présentation du jeu (notez la formule avec LMCATE qui sert à centrer le score !)
Ligne 30 : dessin de la voiture, scrolling de l'écran, dessin des obstacles, dessin des limites de la route, affichage du score et du nombre de vies... C'est le corps du programme.
Ligne 40 : analyse les touches pressées.
Ligne 50 : définit le niveau de difficulté.
Lignes 60 et 70 : affichent les passants.
Ligne 80 : test de collision utilisant la fonction Test qui analyse la couleur d'un point.
Ligne 100 : traitement en fin de partie.

Galaxicos

Un programme un peu plus long mais non moins intéressant, c'est *Galaxicos* de Mathieu Foulkes pour MSX, maîtrise des ordres pour les sprites et la musique, structuration, originalité... tout est réuni dans ce petit programme assez génial !
Ligne 5 : analyse du joystick et affichage des sprites.
Lignes 8 à 10 : sous-programme principal avec affichage de votre vaisseau et tests divers.
Lignes 13, 14 et 15 : sous-programme de présentation et d'initialisation (sprites).
Lignes 14 et 17 : sous-programme d'affichage des ennemis.

```
1 '*********************************
2 '*    Hyper  G A L A X I C O S     *
3 '*********************************
4 OPEN"GRP:"AS1:GOSUB13
5 S=STICK(0):A=A+4*(S=7ANDA>1)-4*(S=3
ANDA<245):B=B+4*(S=1ANDB>30)-4*(S=5AN
DB<150):PUTSPRITE1,(A,B),4,1:PUTSPRIT
E2,(C,D),8,2:C=C+3:IF C>245THENC=-8:G
OSUB16
6 GOTO5
7 GOSUB16
8 SPRITEOFF:SOUND6,30:SOUND7,30:SOUND
12,26:SOUND10,16:SOUND13,0:PUTSPRITE2
,(C,D),15,3:IFP>260THENP=60:U=173:V=2
60:GOSUB9:GOSUB18:FORM=240TO0STEP-1:S
OUND0,M+4:SOUND2,M+8:NEXT:BEEP:LINE(P
,Q)-(260,Q),1:LINE(60,U)-(V,U),2
9 LINE(A+8,B)-(A+8,D+8),1:LINE(C,D+6)
-(C+4,D+6),1:SPRITEON:C=-8:D=FNA:PUTS
PRITE2,(C,D),8,2:RETURN
10 IF D>BORC<AORA+8<CTHENE=10:LINE(A+
8,B)-(A+8,E),3:LINE(A+8,B)-(A+8,E),1:
GOTO12
11 LINE(C,D+6)-(C+4,D+6),0:LINE(A+8,B
)-(A+8,D+8),3:IFPOINT(A+8,D+6)=0THENL
INE(P,Q)-(P+10,Q),8:P=P+11:GOTO8ELSEL
INE(C,D+6)-(C+4,D+6),1:LINE(A+8,B)-(A
+8,D+8),1
12 SOUND8,15:FORT=0TO255STEP15:SOUND0
,T:NEXT:SOUND8,0:RETURN
13 DEFINTA-Z:KEYOFF:DIMA$(6):COLOR,1,
1:SCREEN2,2:A=110:B=150:C=-8:DEFFNA=I
NT(RND(1)*140)+20:P=60:U=173:V=260:Q=
183:PRESET(0,170):PRINT#1,"ENERGIE":P
RESET(0,180):PRINT#1,"SCORE":LINE(60,
U)-(V,U),2
14 FORI=1TO6:FORJ=1TO8:READA$:A$(I)=A
$(I)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ,I:DATA,
,1,1,1,1,1,11,29,2B,2D,29,2B,2D,28,10
,80,80,40,40,40,40,40,44,4A,2A,1A,A,2
A,5A,8A,4,,DC,22,C3,3E,DC,,,34,4A,A2,
85,41,92,AA,54
15 SPRITE$(1)=A$(1)+A$(2)+A$(3)+A$(4)
:SPRITE$(2)=A$(5):SPRITE$(3)=A$(6):ON
SPRITEGOSUB7:ONSTRIGGOSUB10:STRIG(0)O
N:SPRITEON:D=FNA:RETURN
16 V=V-10:LINE(V,173)-(V+10,173),1:IF
V<70THENC=-8:D=FNA:PUTSPRITE2,(C,D),8
,2:V=260:U=173:P=60:GOSUB18:FORM=0TO2
40STEP2:SOUND0,M+4:SOUND2,M+8:NEXT:BE
EP:LINE(60,U)-(V,U),2:LINE(P,Q)-(260,
Q),1
17 RETURN
18 SOUND7,28:SOUND8,15:SOUND9,15:RETU
RN
```

SONDAGE GAME MAG N° 7

Nous vous découvrons chaque jour par votre abondant courrier, nous aimerions vous connaître davantage. Il y a six mois, vous aviez déjà répondu à notre appel, peut-être avez-vous changé.

A — QUI ÊTES-VOUS ?

Quel âge avez-vous ?

Moins de 10 ans ☐	De 17 à 18 ans ☐
De 11 à 12 ans ☐	De 19 à 20 ans ☐
De 13 à 14 ans ☐	De 21 à 25 ans ☐
De 15 à 16 ans ☐	Plus de 25 ans ☐

Adresse ?
Nom : ...
Rue : ...
Ville : ...
CP : ... Sexe : M ☐ F ☐

B — QUE LISEZ-VOUS ?

Lisez-vous l'une de ces revues ? / **Comment la trouvez-vous ?**

	Souvent	Parfois	Jamais	Bonne	Moyenne	Nulle
1ST	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Am-Mag	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Amstar	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Amstrad 100%	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Arcade	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Atari Magazine	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Commodore Revue	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Génération 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Micro Flash	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Micro News	☐	☐	☐	☐	☐	☐
St-Magazine	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SVM	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tilt	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tilt Hors Série	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Autres : ...

Lisez-vous régulièrement des revues non informatiques ? OUI ☐ NON ☐
Citez-les : ...

Comment vous procurez-vous Game-Mag ?
Achat personnel ☐
Prêt d'un tiers ☐
Abonnement ☐

L'achetez-vous régulièrement ?
Chaque mois ☐
Une fois sur deux ☐
Moins souvent ☐

Combien de personnes lisent votre Game-Mag ?
Vous seul ☐ Deux personnes ☐
Trois personnes ☐
Plus de trois personnes ☐

Gardez-vous le numéro de Game-Mag après lecture ?
OUI ☐ NON ☐

Combien de temps prenez-vous pour lire Game-Mag ?
Vous seul ☐ Deux personnes ☐ Trois personnes ☐

C — QUE PENSEZ-VOUS DE GAME ?

Que pensez-vous des rubriques de Game ?

	A DEVELOPPER	BON	A REDUIRE
NEWS	☐	☐	☐
MADE IN ENGLAND	☐	☐	☐
SHOPPING	☐	☐	☐
COURRIER	☐	☐	☐
GAMES	☐	☐	☐
RESCUE	☐	☐	☐
BD	☐	☐	☐
REPORTAGE	☐	☐	☐
JEUX MINITEL	☐	☐	☐
HIT PARADE	☐	☐	☐
DOSSIER	☐	☐	☐
PREVIEWS	☐	☐	☐
INITIATION	☐	☐	☐
PA	☐	☐	☐
L'ECHO DES ARCADES	☐	☐	☐
NOUVELLE	☐	☐	☐
COIN DES AMOUREUX	☐	☐	☐
KO	☐	☐	☐
CONSOLES	☐	☐	☐

Votre couverture préférée ?

N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐
N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐
N° 7 ☐

Quel reportage ou dossier vous a-t-il le plus accroché ?

Meurtres en série ☐
Manoir de Morteville ☐
Michel Aumont ☐
Jeux de rôles ☐
Japon ☐
Relief et 3D ☐

Quelles améliorations souhaiteriez-vous voir apportées à l'une de ces rubriques ?

....

....

Quelles rubriques vous manque-t-il ?

Décrivez-les : ....

....

D — VOS JEUX PRÉFÉRÉS

Classez vos types de jeux préférés (1, 2, 3, ...)

Arcade/action ☐
Aventure/action ☐
Sports ☐
Simulateur de vol ☐
Course auto/moto ☐
Aventure ☐
Sports de combat ☐
Simulateur naval ☐
Jeux de réflexion ☐
Jeux de rôles ☐
Jeux de société ☐
Jeux éducatifs ☐

E — COMMENT ÊTES-VOUS ÉQUIPÉ ?

Quel type de micro possédez-vous ?

Amstrad CPC 464/664 ☐ ... CPC 6128 ☐ ... PCW ☐
Apple ... IIe ☐ ... IIc ☐ ... II/GS ☐
Atari ... 800 XL ☐ ... 130 XE ☐ ... 520/1040 ST ☐ ... ST 2/4 MEGA ☐
Amiga ... 500/1000 ☐ ... 2000 ☐ ... 2000/PC ☐
Commodore ... C 64 ☐ ... C128 ☐
Macintosh ... MAC + ☐ ... MAC SE ☐ ... MAC II ☐
MSX ... MSX I ☐ ... MSX II ☐
PC ... 256 ☐ ... 512 ☐ ... DISQUE DUR ☐
THOMSON ... MO5/6 ☐ ... T07/7-70 ☐ ... T08 ☐ ... T09/9 + ☐

Autres ....

....

Comptez-vous acheter un nouvel ordinateur ? OUI ☐ NON ☐

Si oui, lequel ? ....

Possédez-vous une console ? OUI ☐ NON ☐

Si oui laquelle ? ....

Comptez-vous acheter une console ? OUI ☐ NON ☐

Si oui, laquelle ? ....

Possédez-vous un minitel ? OUI ☐ NON ☐

F — A QUOI CONSACREZ-VOUS VOTRE TEMPS ?

Classez vos hobbys par centre d'intérêt (1, 2, 3, 4...)

Sport ☐
Musique ☐
Cinéma ☐
BD ☐
Minitel ☐
Télévision ☐
Lecture ☐
Informatique ☐
Jeux de rôles ☐

Combien d'heures par semaine y consacrez-vous ?

	Sport	BD	Lecture	Musique	Ciné	Minitel	Télé	Jeux de rôle Informatique
1 heure								
De 1 à 3 h.								
Plus de 3 h.								

Quel pourcentage de votre argent de poche y consacrez-vous ?

	Sport	BD	Lecture	Musique	Ciné	Minitel	Télé	Jeux de rôle Informatique
—de 10 %								
De 10 à 20%								
De 25 à 50%								
+ de 50 %								

Quel est votre budget informatique ?

Matériel (micro, imprimante) .... F./an
Logiciel de jeux .... F./an
Autres logiciels .... F./an

ÇA CRAINT !



J'en ai une bien bonne à vous raconter : une salle a été obligée de fermer ses portes pour le restant de la soirée, parce que les « forces de l'ordre » y avaient trouvé un mineur, entré en douce. Le « petit » avait exactement 17 ans et 364 jours ! D'après vous, dans cette histoire (absolument authentique), qui est le plus à plaindre, du caissier, du jeune homme ou des policiers ?

News

• Deux nouveautés Sega sont arrivées : le premier, *Shinobi*, est un jeu d'arcade pur (on n'a pas l'habitude de la part de Sega), qui raconte l'histoire d'un ninja qui doit démenteler un groupe de terroristes, et en profiter pour délivrer des enfants prisonniers des affreux. En un mot comme en cent, c'est tout bonnement génial ! Le second, dont j'ai oublié le nom à l'heure où je couche ces lignes (aïe, je vais me faire sonner) (NDLMireille : je suis là, et je sauve tout une fois de plus... il s'agit de Thunder Blade) est une simulation d'hélicoptère de combat, genre Gunship. En mieux évidemment : vu tantôt de dessus, tantôt latéralement, le jeu est superbe. La « cabine », par contre, laisse à désirer. Plus de détails bientôt.

• *Rastan*, c'est fini ! Le plus beau jeu de ces dix dernières années (c'est un avis on ne peut plus personnel qui n'engage que moi...) est finalement quelque peu décevant : six niveaux (donc douze tableaux) seulement à passer avant d'atteindre le but final, vaincre le Grand Dragon pour reprendre son trône. L'animation finale est simple mais tout bonnement spectaculaire : le barbare glorieux sillonne la campagne et, bande ses muscles, oui, pousse son cri de victoire. Vivement une suite !

• Un bonus de 1 000 000 (oui, un million !) de points dans *Rygar*, ça vous dit ? Si oui, rendez-vous au treizième tableau, là où des étoiles sont suspendues en l'air. Prenez les toutes, sauf la dernière (la plus à droite). Placez-vous dessous, et sautez plusieurs fois sur place, tout en tirant en l'air (il faut avoir le bonus « soleil »). Après quatre ou cinq sauts, un carré tombe miraculeusement du ciel : mangez-le, et vous avez un bonus de 100 000 de points !

TIGER ROAD (Namco)

Tiger Road, de Namco, est d'un genre un peu différent : l'histoire commence dans un monastère bouddhiste, dans le Japon ancien. Des êtres sans scrupule pénètrent les lieux et enlèvent les enfants. Le Maître dépêche alors son



meilleur élève en arts martiaux, avec pour mission de retrouver les enfants et de les ramener au bercail.
Il va bien sûr de soi, que les ignobles qui les ont enlevés ont pris la précaution de laisser plein de sbires tous plus affreux les uns que les autres pour protéger leurs arrières...

Ici non plus, rien de nouveau dans *Tiger Road*. Le jeu est des plus standards, et rappelle beaucoup, dans sa conception tout du moins, *Rygar*. On notera seulement la qualité irréprochable des graphismes, et, inversement, la mauvaise réalisation évidente de la bande sonore.



DRAGON SPIRIT (Tecmo)

L'embêtant dans les jeux d'arcade, c'est qu'il n'y a pas de mode d'emploi livré avec. Vous me direz : pourquoi un mode d'emploi ? Il est facile de comprendre que le joystick sert à se déplacer, le bouton rouge à tirer, et le bleu à sauter. Ce à quoi je répondrais que vous avez entièrement raison.
C'est embêtant pour moi, qui doit vous en parler : comment savoir quel est le but du jeu ? Certains incluent bien une mini-histoire, mais pas toujours très explicite, ou alors en japonais. Alors il faut deviner, suivant, ce qui se passe dans la partie. C'est pas toujours facile, et on peut souvent se raconter n'importe quoi.

C'est ce qui m'arrive avec *Dragon Spirit*, dont je ne connais pas vraiment la trame. Tout ce que je suis en mesure de vous dire, c'est qu'il raconte l'histoire de deux dragons (ou d'un seul si l'on joue tout seul) qui partent à la recherche de quelque chose. Tous deux possèdent le pouvoir commun à tous les dragons : cracher du feu. Mais en plus, ils peuvent glaner des bonus tout au long de leur voyage, qui leur permet de multiplier leur puissance de tir (je vous explique pas les crachats). *Dragon Spirit* n'innove pas beaucoup dans le domaine du jeu d'arcade. Il ressemble beaucoup aux anciens *MoonCresta* et autres *SlapFight* : un écran vu de dessus « scrollant » verticalement. Mais, comme dans *Flying Shark*, il peut aussi « scroller » horizontalement, laissant apparaître un décor plus large. Les deux dragons doivent lutter, pour pouvoir avancer, des monstres ennemis volant et rampant. Le joueur dispose donc de deux boutons, l'un tirant en l'air, l'autre au sol.
En bref comme en ajax, *Dragon Spirit* est un bon jeu, mais qui n'apporte rien de plus que beaucoup d'autres. A voir, ne serait-ce que pour la beauté des graphismes.

High Scores

Je n'ai pas reçu énormément de réponses pour le concours « High Scores » (NDLGaëlle : depuis beaucoup d'autres scores sont arrivés. Ils seront publiés) : je rappelle donc qu'il s'agit de m'envoyer vos meilleurs scores aux jeux et flippers que vous pratiquez, les nouveaux bien sûr, mais aussi les plus vieux. Ce concours n'est pas primé pour l'instant, mais on ne sait jamais : en cas de bon suivi de votre part, on pourra peut-être envisager quelques cadeaux à distribuer. Pour *OutRun*, ça commence très fort. Mais je sais d'expérience qu'on peut encore faire mieux. Pour finir, je signale que si les salles de jeux sont interdites aux mineurs, les cafés, eux, ne sont interdits qu'aux moins de seize ans. Donc, les 16-18 ans peuvent aussi participer au concours. Les moins de seize ans peuvent également jouer dans les cafés, mais à condition d'être accompagnés de leurs parents (ou tuteurs).
Par conséquent, il n'y a aucune raison pour que dès le mois prochain, je ne reçoive pas un minimum de vingt scores par mois ! Est-ce compris ?

Stéphane Schreiber

Nom du jeu	Score	Nom du joueur
Slap Fight	6 680 550	Stéphane Goudard, Lyon
Kung Fu Master	1 256 040	François Leroux, Paris
OutRun	51 348 290	Olivier Van Hoot, Bruxelles
OutRun	49 852 060	Sylvie Richer, Mulhouse

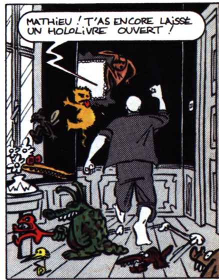
L'HOLOLIVRE



ZZZ

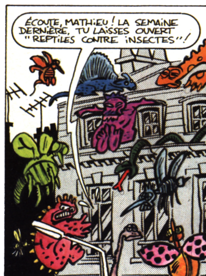
AAAH!

AH NON ! CETTE FOIS, YEN A MARRE !

C'EST LA TROISIÈME FOIS CETTE SEMAINE !

MATHIEU ! T'AS ENCORE LAISSÉ UN HOLOLIVRE OUVERT !

T'ENTENDS CE QUE J'TE DIS !!?
OUVAAis! OUVAAAis!

RHÂLALA ! TU LAISSES LES MONSTRES DE "LA NUIT FATALE" SE SAUVER ET EN PLUS, TU ME PIQUES "LE CHÂTEAU MAUDIT" !
RHÔÔÔÔ ! JE L'AVAIS PAS ENCORE HOLOLU !


ÉCOUTE, MATHIEU ! LA SEMAINE DERNIÈRE, TU LAISSES OUVERT "REPTILES CONTRE INSECTES" !


HIER TU OUBLIES DE REFERMER "DRAGONS ET SORCIÈRES..." !


CE MATIN, C'ÉTAIT "LA NUIT FATALE" ET CE SOIR, TU VAS SÛREMENT OUBLIER DE REFERMER CELUI-LÀ !
MEUUUH, NOON !


OH ! ET PUIS TU N'AS QU'À LES RANGER, TES HOLOLIVRES !


ALLEZ ! ALLEZ ! LAISSE-MOI TRANQUILLE ! VA PLUTÔT REGARDER LA TÉLITTÉRATURE !


AHLALA ! LES GRANDS FRÈRES, QU'EST-CE QUE ÇA PEUT ÊTRE, COMME GALÈRE !

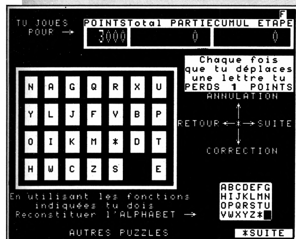

MAIS IL A RAISON, EN PLUS ! JE VAIS TÉLÉLIRE UN PEU, TIENS !!!


C'EST QUAND MÊME PLUS SÉRIEUX !
Un gibier
Pour un Noël à la campagne ou simplement pour décoller de la tradition : un plat de chasse, à préparer à partir de produits surgelés. Ici, de cuisses de lièvre

THIRIET

FIN

MAGIX 3615 + MAGIX







Un très beau service de jeu, bien primé, avec des voyages, des magnétoscopes, des platines à gagner. Il est toutefois dommage qu'il faille passer par le remplissage du signalétique avant de jouer. Ceci dit, il n'y a quasiment que des jeux de lettres, (ce qui plaira aux « intellos »).
Puzzle : il s'agit de reformer une grille originale en déplaçant les lettres d'une autre grille.
Banco : plus intéressant, bien qu'appartenant à la famille des jeux du pendu, il n'en est pas moins bien fait graphiquement et amusant.
Quizz : un jeu de connaissance classique, avec thèmes multiples.
Yam'S : tout le monde connaît. Quitte ou double ; encore un quizz ; et en prévision un morpion.
Tout cela manque un peu d'originalité, de nouveauté. Très classique, ce service bien primé et bien fait reste moyen quant à l'originalité de ses jeux... Nous attendons du neuf avec impatience.
A voir.

LE CHATEAU DE LUCIFER 3615 + LUCY

Si vous aimez l'aventure, le château de Lucyfer est pour vous. Parcourez le dédale de ses pièces en évitant les pièges et parvenez au trésor. Le graphisme est beau mais le temps d'affichage extrêmement long, on perd patience. Un jeu signé Ludotel ce qui est déjà un gage de qualité.
A voir.

LE TANK 3615 + GAME

Vous disposez d'un tank équipé d'un canon dont vous pouvez régler la portée et la direction du tir. Vous devez détruire des hélicoptères et des camions qui vous foncent dessus. Ce jeu est sympa sans plus et a un air de déjà vu. A voir et à jouer.



MINI... TELINFOS

Saut de puce

Passer d'un service à l'autre sans se déconnecter, c'est possible maintenant, vous allez de Game à Vega, de Vega à Aline, de Aline à Jane, de Jane à Game et ainsi de suite pour le plus grand plaisir des fous du minitel...

Plaintes

Si vous avez des problèmes sur messageries ou autres, faites appel aux animateurs, ils sont là pour vous aider et disposent de moyens très efficaces pour virer les troubles-fête. Pratique pour régler ses comptes...

Rappel

N'oubliez pas d'appeler le sommaire dès que vous vous connectez de manière à afficher la tarification.

Apprendre à faire des gribouillis

C'est sur Sextel, c'est super bien expliqué et il y a déjà quelques chefs-d'œuvre. Avec un peu d'entraînement vous apprendrez par vous-même à faire du graphisme sur minitel, les touches d'animation sont recensées. Il ne vous reste plus qu'à vous exercer pour devenir un pro...



Celui ou celle d'entre vous dont le hit se rapprochera le plus (à deux jeux près) du hit final, gagnera un abonnement de six mois à Game Mag.
Ce mois-ci le gagnant est : Rudy Vanbockstaele.

Ce hit parade est le vôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous.

Game Mag
Hit-Parade minitel
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Coupon-réponse Game Mag 7 Hit Parade minitel

Nom .... Prénom ....

Adresse complète ....

....

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....
10 ....

Remplissez chaque ligne en indiquant, par ordre de préférence vos jeux minitel.

LE HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIME
1	DROÏD	DROÏD	OUI
2	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
3	CRAVACHE D'OR	GAME	OUI
4	WARGAME	WARGAME	NON
5	YAKA	LEON	OUI
6	GOLF DE ST ANDREW	GAME	NON
7	J.D.L.	N7	OUI
8	STRIP	N7	OUI
9	TRIPOT	LUDIK	NON
10	STRESS	N7	OUI

Joss Duval



PETITES ANNONCES



Amiga cherche correspondants sérieux pour échanges ou vente de logiciels tout nouveaux. Tél. 49.56.63.63. Reginald d'Amécourt, 13 route de Poitiers, 86800 Saint-Julien l'Ars.

Echange Logiciels sur Amiga SOD possède qques news. Urdich Emmanuel, 35 rue César Campinchi, 20200 Bastia. Tél. 95.31.74.07.

Amiga 500 cherche contacts même daébutants. Ecrire à Bertrand Drouglazet, 223, rue de Bourgogne, 45000 Orléans.

Amiga cherche correspondants dans le Var et la Côte d'Azur pour échanges. Tél. 94.51.16.90. Koska Frédéric, Le Ciceron Les jardins de l'Argentière, 83600 Fréjus.

Urgent vds Amiga 500 du 5/2/88 + cordon péritel + livre + joystick + 28 logs (util, graph, jeux, music). Val. 5 700 F vendu 4 200 F. Gilles au 48.93.11.93.

Echange News sur Amiga. Contacter Stephen 32.50.62.00 ou écrire à Stephen (AJ), 1 route de Venon, Surtauville, 27400 Louviers.

Amiga C64 possède nbx prg. cherche correspondant pour échanges. Delorme Denis, 234 bd St-Denis, 92400 Courbevoie ou demander Denis au 47.88.72.01.

Bonjours j'aimerais faire des échanges de prg pour Amiga. Moi j'ai pas mal de récent OK. Débutant s'abstenir Whizkids 73370 Montréal, Québec, H9E-966.

Cherche New sur Amiga, pos. Softs. Contacts sur Paris simplement Frédéric Gouguidis. Paris 5e. Tél. 47.07.03.81. Achète à un bas prix.

Echange Logiciels sur Amiga Dussouillez Florent, 48 rue de La Moulette, 39300 Champagnole, 84.52.19.29 (9 h à 18 h).

Echange nombreux jeux sur Amiga 500 dont BCP de News. Réponse assurée même pour les débutants. Aubin Jean-Michel, cité les Raumettes, BT H1, 13700 Marignane.

Amiga Echanges sofs. Ecrire à Bonniol Yves Les Tines, 34700 Lodève France tous pays.

Amiga 500 cherche contacts sympas et durables. Possède News Cherche aussi prgs Astrologie (français si possible) F. Rizza 12, rue Rivault 71400 Auntun.

Amiga vends ou échanges dernières news. Tout pays. Hi to : popples, Megaforce, STC... Les nuls, 280 DB Michelet Le Corbusier 1er étage, apt. 137, 13008 Marseille.

Echange nombreux jeux sur Amiga possède dernières nouveautés. Ecrire à Patouillard Laurent, 14 Chemin du Calvaire 07600 Vals-les-Bains. Tél. 75.94.60.38.

Echange Logiciels sur Amiga cherche contact même débutant réponse assurée liste sur demande. Stéphane Ramazeilles, 5 rue de Gaulle, Algrande, 57440 Moselle.

Amiga 500 cherche contacts sur Argenteuil (débutants s'abstenir). Demander Olivier au 39.61.42.52.

Echange Softs sur Amiga. Recherche News. Possibilité d'échange sur C64. Tél. 90.36.02.93. Ecrire à Sébastien Seu, Quartier Théos 84110 Vaison-la-Romaine.

Cherche Softs sur Amiga 500. Réponse assurée Willkomm Olivier, 11 rue pasteur, 67113 Blaesheim, 88/688-267



Cherche correspondants sur CPC 464 K7 pour échange jeux, possède new. Envoyer liste à Ludwig Fortumeau 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Réponse assurée.

Recherche correspondant possédant jeux cassettes, disk-Amstrad-CPC. Envoyer liste à Fernand Le Bousse, 6, rue Isabey, 29200 Brest. Réponse assurée.

Vds 9 K7 Vidéopac, 500 F. Le lot + CPC 464 mono avec joysticks environ 30 revues, 51 jeux. Parfait état. Val. totale neuf 4400 F, cédé à 2500 F à débattre. Yazan (1) 34.72.24.11.

Vends jeux originaux disk pour Amstrad CPC + vends Astrad Magazine du numéro 2 au n° 30 et échange jeux sur Atari St. Sébastien au 43.37.10.31 à Paris.

Vends Amstrad CPC 6128 cou. sous garantie + nbrx jeux + manuel + revues. Le tout 3500 F. Tél.

30.74.63.44 (Yvelynes-Chambourcy). Demander Arnaud.

Vds Amstrad 6128 M, 10 mois de garantie + 100 jeux dont 15 news + 4 copieurs + 6 utilitaires. Le tout 2990 F neuf + cass. California Games et Explorer, 150 F, TBE. Tél. 91.70.96.01. Demander Marc.

Urgent ! Vds PR CPC 6128, lot de plus de 40 jeux sur disks. Le tout 350 F et livre gratuit au plus rapide : Lexique des microordinateurs. Tél. 39.47.08.66.

Eh ! Les gars, je vends mon 6128 couleur + imprimante DMP2160 + 70 softs dont Discology 3-2 : le tout 4400 F. Appelez au 43.95.43.62 ap. 18 H.

Amstrad ! Vds 7 disks originaux dont 4 albums compilations et Out-Run, Acrojet, Barbarian plus livre « 100 idées sur 6128 ». Le tout 400 F au 39.47.08.66.

Affaire ! CPC 464 + Sapies + 1 joystick + revues, le tout : 1500 F. ddié + la chose + le pacte + disks + discology : 1990 F. Demander Marc : 7 H au 91.94.09.95, 13005 Marseille.

Ach. sur CPC 464 lect. DDI-1, bon état, à Toulon et environs. Tél. 94.91.44.46, après 18 H. Demander Christophe.

Vends CPC 464 couelru + DD1 + souris AMX + 145 jeux + joystick + livres + revues. Le tout état neuf. Prix 3500 F. Tél. 42.55.79.30.

Vends CPC 6128 c. tbre + 80 jeux + orig. + util. + lecteur K7 + jeux K7 + joysticks. Le tout : 3500 F. Région parisienne. 30.32.01.15.

Vds CPC 464 mono + joysticks + multiface 2 + nbreuses revues + nbx softs. Le tout : 2500 F, à débattre au 40.76.37.67 (demander Eric).

Cherche correspondant pour échanges de logiciels qui tournent sur Amstrad CPC 464 K7. Cherche nouveautés. Possède plusieurs. Vildard Sébastien, 45.92.03.33.

Vds CPC 464 monoc. + revues + env. 20 jeux : 1500 F. Echange le tout + 1000 F contre un 6128 M ou un 464 coul. avec DDI. Tél. 61/63.71.43. Demander Bruno.

Echange jeux sur disc pour Amstrad CPC. Tél. 62.39.98.40. Demander Alain Blanc, 65440 Guahem par Amcizam.

CPC 6128 avec nouveautés cherche contacte sérieux pour échanges sympas. Ecrire à Sioutis Christian, 17, rue Edouard Vaillant, Chatenay-Malabry, 92290.

Vds CPC 6128 + moniteur + ... Tél. 59.37.27.06. Demandez Joachim.

Vds CPC 464 (couleurs) + nbrx jeux : 2000 F à débattre (TB état). Carpentier Christophe, 997, av. de la Libération, 62780 Cucq (ch. contact St). (Vive le club Be'St).

Apple

Vends Apple e + + 400 jeux + joystick + disks vierge + 2 lecteurs + DV papier imprimante + imprimante : le tout 5 000 F. Appeler Olivier au 47.02.11.36. Revues gratuites.

Atari

Recherche contact pour échanges Lof pour ST nbx nouveautés. M. Le Tesson Loic, 18 bis rue Poissonière 56100 Lorient.

Atari ST échange logiciels possède news + vends originaux pour Atarist et Amstrad Disc. Tél. 43.37.10.31. M. Salles Sébastien, 28 bis rue Daubenton, Paris 5e.

Brades Atar 800XL + Drive + Jeux + Livres + Cordons 800 F. Tél. 42.09.76.02. Eric.

Cherche possesseurs pour Atari XLIXE K7 Rép. assurée. envoyez liste Hutin Thierry, Chemin St-Loup, BT B, La Eeauvière Iboio Marseille; Tél. 91.35.19.08.

520 STF cherche contacts durables et sérieux. Tél. 39.88.42.20. 95190 Goussainville.

Vends ou échange softs sur 520 ST possède news (Out Run, Enduro, R.D., Master Hot Ball, etc..) Ecrire à Boprdeyne Pierre, 40 cité M. Thore 59224 Thiant.

Enfin club ST Paris ! Echange trucs, astuce, poke, programme, par correspondance env. 25 adhérents ! Envoie de scriptif materi. Gratuit ! Rom. 19 chateau Gobillon, 93600 Aulnay.

Echange jeux pour Atari 520 ST Pautrat Remm 9 place Royale « Newton » 78000 Versailles, Tél. 39.02.77.34.

Vds 520 STF + Mon Coul + nbx softs + joystick + souris (pas de problème de compatibité) : ts les sofs existant passent. Stephane au 64.00.50.65.

Atari ST cherche contact pour échanges. Le Boudec Daniel, 11 rue Gramm. 76620 Le Havre.

Commodore

Vends pour C64/128 drive 1570 (prix à débattre). Tél. 45.82.18.70.

Echange News pour C64 (Rebounder, Prohibition, Hysteria...) et recherche log. de music (music system...) sur K7. Demander Nicolas. Tél. 35.23.36.35.

Echange News sur C64 K). Cherche test drive, Indiana Jones, Trivial Pursuit. Réponse rapide. Ecrire à : Guyot Damien, 21, rue du GP Giraud, 51000 Châlons/Marne.

Vends pour C64 lect. K7 à partir de 200 F et vends cassettes of Lonite. Tél. 44.53.41.71. A partir de 18 H. Stéphan. Legeard, 12, rue Courbet, 60300 Senlis. Oise.

Vds C128 + K7 + Joystick + jeux + 9 livres + 7 microdor, 2500 F. 4 disk. CPM C128, 300 F, imprim. Oki 80 microline, 1300 F. Nbx livres inform. à 20 F pièces. Tél. 38.75.00.26.

Vds C128 D (+ 1571) + mon. coul. 1901 + MPS 803 + docs + souris + nbx livres + 250 pro. = 7500 F. Tél. 30.21.01.64, Patrice.

Vds C64 + 1541 + Speeddos + très nombreux jeux + diskettes vierges + boîte de rangement + disk de nettoyage + lecteur K7 + livres : 3500 F T. Ap. 19 H. 88.70.27.26.

Echange News sur C64 et Amiga. Réponse assurée. Echaide Patrick, Maison Erreplira, 64210 Guethary. Tél. 59.26.52.76.

Pour C64 vds lots de 4 K7 : 100 F. Sadous Hélène, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.

Echange News sur C64 (K7). Cherche correspondant sérieux pour échange durable. Tél. 78.67.10.66. Boulud Hervé, 1, imp. des Roses, 69190 Saint-Fons.

Vds C128 + drive 1571 + 1530 + 800 jeux (Rimrunner, Platoon, Tetris, Predator) + 1 manette : 4500 F à débattre. Vente séparée possible. Yvan au 74.69.70.79.

Vends pour 3900 F CBM 128 + lect. disq. Isli + Moniteur HR 1901 + lect. cass. 1530 + 50 disq. avec nbrx jeux + revues + livres. Tél. 45.76.19.25, après 19 H 30.

C64 cherche contact pour échange de jeux sur disque, possède C128 D. Alban de Bollardiere, Hôtel Manapany, 97133 St. Barthélémy (Antilles Fran.).

Vends C64 + 1541 + 1530 + manette + 40 jeux originaux + disq. + docs + livres (GM, A. T). Le tout environ 3600 F. Prix à discuter. Vente unitaire possible. Tél. 73.94.23.62.

Vds C64 + 1530 + 63 logiciels + nombreuse documentation + crayon optique + joystick + tilt + Arcade + Gamemag. Demander Daniel au 21.08.77.92. Prix : 2700 F, urgent.

Vds unité centrale C64 + jeux + joystick + disq. vierges : à débattre à partir de 650 F. A Ains, 101, rue Beranger, 92320 Chatillon. Tél. 46.45.56.26.

Vds C64 + 1530 + K7 (environ 100 jeux) + aut. au Basic + manette + livres + revue (Tilt, Game Mag) + divers : 1000 F ! Vds K7 OJric. Hubert J. Guillaume (65.42.77.48).

Echange jeux C64. Cherche New. Tél. 80.31.55.33, demandez Guy (correspondant sérieux).

Vds news pour C64 (disq. ou K7). Réponses assurées. Clercy Gervais, 14, sq. J. Rostand, 59510 Hem. Tél. 20.80.45.70.

Echange news sur C64 (disk). Envoyer liste sur disk si possible. Réponse assurée. Mergen Anne, 65, rue Brigade Alsace Lorraine, 67150 Gerstheim.

C64 urgent ! Vends K) originaux à bas prix. Très nombreux titres. Liste sur demande à Didier Duffay, 4, cité Hermel, 75018 Paris. TPR à bientôt !

Achète ou échange contre disks de News C64 (GB Air Rally, ML, Wrestling, IK + I ; Mis. 2, Ark. 2...) C. Sega + Prgs. O. Grange, Chemin Peillot, St-Faust, 64110 Jurançon.

Echange jeux sur C64 disk Renegade, Test drive etc. Possède plus de 650 titres. Envoyer liste à Santangelo Carlo, 15, ch. du Pont-Ceard, 12900 Versoix, Genève, Suisse.

Vds 60 jeux en K7 pour C64 (Buggy Boy, Prohibition, Arkanoid 2, Tramtor, IK + ... etc). Prix : 250 F. Hilaire Eric, 66, boulevard Pasteur, 07400, Le Teil. Tél. 75.49.06.43.

Echange ou vds jeux en K7 pour C64. Possède nouveautés, réponse assurée. M. Cirier Pascal, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél. 22.28.50.43.

Consoles

Vds console de jeux Yeno + 8 jeux excellent état 800 F à débattre. 45.77.90.51.

Urgent : Console Sega garantie 8 mois + 8 cartouches (Outrun, Choppifter, Alex, Kid, etc...) PC tout à 1700 F. 34.77.47.21 (après 18 h).

Vends Console Sega + 13 cartouches (After Burner, Out-Run, Space Harrier...) + Light Phaser. Le tout : 2 990 F. Mr. Picq. Tél. 47.60.72.06. Poste 75.94.

Vends Console Atari 2600 + 12 jeux dont Pole Position et Super Kung-Fu et Joysticks. Le tout 1 400. Tél. 69.21.00.84, après 20 h. Demander Franck.

Vds Adam CHS + imprimante à marguerite + lecteur digit + jeux + supercontroler + turbo + assembleur + joys. Valeur actuelle 9 500 F cédé à 3 000 F. 1VCS Atari pour le + rapide. 40.18.00.41. Raimbault Christophe - 8 av. Secrétan, 75019 Paris.

A suivre page 83

Coupon-réponse à retourner à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Indiquer la rubrique en premier

LES « GREAT » DE SEGA

Dans notre valise en provenance du Japon, sept nouveautés Sega. Ce mois-ci, quatre jeux de sports collectifs vous sont proposés : ce sont les « Grrrreat ». Le mois prochain vous verrez le reste !



Great Baseball

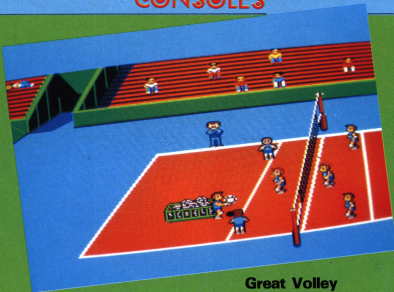
Pour moi, c'est une des meilleures cartouches du mois. Elle m'a vraiment donné l'impression d'être sur le terrain. *Great Baseball* est un jeu où il devient tout à fait possible d'exercer ses talents et de devenir maître de la technique et des règles de ce jeu passionnant, bien que très américain.
Vous pouvez y jouer seul contre l'ordinateur ou à deux en choisissant chacun son équipe. Une fois que vous avez sélectionné les lanceurs, les batteurs, leurs spécialités et leurs niveaux de résistance, les équipes arrivent sur le terrain.
Les batteurs et les lanceurs sont dirigés par le joueur. La direction que prend la balle est déterminée. Mais si le batteur la rate trois fois de suite, une voix digitalisée crie « out ». On passe à la suite.
Par contre, s'il ne la rate pas, l'écran change pour afficher l'ensemble de l'équipe sur le terrain.

Encore une fois, c'est le joueur qui dirige tout. Les batteurs vont courir de base en base tandis que les chasseurs vont essayer de rattraper la balle. Ce n'est pas évident, je vous le garantis !
A chaque fois que l'équipe change de rôle (batteur ou lanceur), le score s'affiche, comme dans un vrai match. Clairs et fonctionnels, les graphismes permettent de voir exactement ce qui se passe sur le terrain, ce qui n'est pas le cas pour tous les jeux de sports Sega.
La partie la plus « croustillante » du jeu est sans doute le lancé et le battage de la balle où les graphismes et les animations sont géniales et aident beaucoup la précision du jeu. Les bruitages sont sympas : une foule qui semble être très enthousiaste ! Indéniablement c'est le jeu sportif à posséder sur Sega... Même si les règles ne vous semblent pas encore évidentes.

Great Football

Football d'accord, mais football américain. Eh oui, c'est autre chose et malheureusement, ce n'est pas si « great » que ça.
Le joueur n'a pas un rôle énorme dans ce jeu ou le but est d'amener la balle dans le camp de l'adversaire (comme au rugby). J'aurais aimé pouvoir contrôler l'action. Mais le jeu consiste simplement en un choix de stratégie d'attaque (pour les spécialistes !),





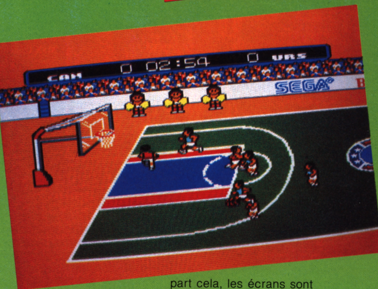
puis de direction de petit personnage. Cette course effrénée ne se fait que dans un seul sens avec pour but unique de gagner quelques mètres de terrain. Ce sont les règles du foot américain, d'accord, mais je trouve ces adaptations informatiques puissamment ennuyeuses même si des milliers de kids américains en sont dingues !
Le pire, c'est la petite musique qui accompagne la sélection des formations qui se fait à chaque fois qu'un membre de l'équipe est descendu par l'opposition. Moi qui ne suis pas très forte, j'entends cette musique toutes les quatre secondes...

Great Volley

Les sportifs, voilà un jeu pour vous... Et pour les non-sportifs aussi, car avec *Great Volley* on a vraiment l'impression de se dépenser physiquement, du moins avec les mains ! Le secret pour gagner à ce jeu, c'est l'entraînement. Vous aurez la possibilité d'améliorer votre service et vos smachs. Quand vous vous sentirez prêt à l'action, vous aurez le choix entre un tournoi, un match amical et un tournoi à deux joueurs. Pendant ces tournois, la maîtrise du joystick et des techniques du jeu est très importante car il ne suffit pas d'anticiper l'endroit où la balle va tomber et de la renvoyer. Pour gagner contre les autres équipes, il est important de jouer comme les pros, c'est-à-dire de bien contrôler et de placer la balle, d'anticiper le jeu des autres et d'utiliser des stratégies.
Les animations sont réalistes et quand vous sauterez, vous bondirez vraiment sur votre fauteuil. Vous avez un contrôle entier sur vos services et votre jeu... C'est pour cela qu'on ne peut dire que du bien de ce jeu.

Great Basketball

Il me semble que les jeux où les équipes sont nombreuses et où la balle change souvent de mains, ne sont pas facilement adaptables à l'ordinateur. Dans *Great Basketball* nous sommes confrontés au même problème qu'avec le foot. C'est-à-dire que l'on a du mal à être concentré à la fois sur l'équipe en entier et le joueur individuel. Le joueur le mieux placé pour intercepter la balle est indiqué avec une flèche blanche. Mais comme il change tout le temps, le joueur est vite perdu. Vous allez me dire que cela fait partie du jeu, mais il serait agréable de pouvoir faire quelque chose lorsque la balle est lancée.



Malheureusement, ce n'est pas le cas et le joueur contrôle difficilement les membres de son équipe qui courent dans tous les sens sauf dans celui où vous inclinez votre joystick. A part cela, les écrans sont beaux et la foule se déchaîne lorsqu'une équipe marque un but. C'est toujours bien de se mettre dans l'ambiance... même si le jeu n'a rien d'exceptionnel !

Kathy Haswell

Guerriers du Passé...
Guerriers de l'Avenir...
"Ils se préparent pour des combats mortels"



HERCULES –
SLAYER OF THE DAMNED
ATARI ST
Disque
SPECTRUM 48 /128K
Cassette
SPECTRUM +3
Disque
CBM 64/128
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque
MSX Cassette

BLOOD BROTHERS
CBM 64/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette
SPECTRUM +3
Disque







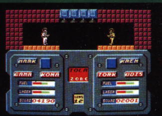
HERCULES –
SLAYER OF THE DAMNED

Fils des dieux, maudit par ses compatriotes, Hercules doit éxecuter douze tâches imposantes pour se faire pardonner le pêché d'avoir assassiné ses enfants. Armé par ses pères divins, il s'en va affronter les hideuses hordes de squelettes et essayer, en fin de compte, de vaincre le méchant Minotaure. Tuer des damnés est pour lui le seul moyen de se repentir de ses pêchés.

BLOOD BROTHERS

*"Notre sang est mélangé,
nous sommes unis comme un,
que nul homme ou nulle bête
n'essaie de nous séparer,
et que rien ne nous fasse oublier
notre but
de venger la mort de nos
parents et détruire les Scorpians,
MORT AUX SCORPIANS."*





GREMLIN

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423

Suite de la page 78

Vends console Nintendo (par servi, double emploi) + 3 jeux : Mach Rider, Kung-Fu, Super Mariobros. Prix : 1 500 F. Dabriou Sylvain, 91210 Draveil. Tél. 69.42.72.17.

Brades console de jeux Vectrec + manettes + 4 cartouches. 500 F. Tél. 42.09.76.02. Eric.

Super promo. Vds console intellevision + 6 cassettes au super prix de 800 F vendu cause double emploi. Tél. après 18 h au 78.26.03.89.

Vends console Sega + out Run + light Phaser + 10 jeux en tout dont : Rocky, Space Harrier, et autres.... Vendu : 1 800 F. M. Legrand, 8 rue Charcot, 93130 Noisy le Sec. Tél. 48.47.43.20.

Vds CBS Tb état + 3 jeux, 350 F. Achète 1050 Atari 550 F. Tél. (après 18 H) : 91.35.19.08. Demandez Thierry.

Divers

Echange Jeux TO (Vampire, Tnt, Beach, Head n°IO...) s'adresser à TANGHE Olivier, tél. 28.20.53.91.

Super affaire ! Vends pour CPC livres, revues, logiciel, moitié prix - Christophe Lefort, 12, rue du Béarn, 25000 Besançon

Vds 66 n° Revues informatique (Amstar, Arcade, Filj...). Le tout : 800 F ou échange contre lecteur 5"1/4. Tél. 64.37.54.90 (77)

Echange jeux sur C64 et Amiga toute dernière nouveauté. Recherche AMIGA 500 (3000 F). Coltro F., rue Blanche, 57-55, 60900 Charioaio (B)

Achète livres st sur prog., Basic, Logo, Assemble Ur, Gem, Bidouilles, Trucs, Pgkes, Routine ou tout autre sujet faire offre ap. 19 h et pas cher !! SE. 48.66.37.32.

Echange nombreux softs récents pour Commodore 64 et/ou Amiga. Ecrire à : M. Geredn, av. des Nations Unies, 384852 Cambermont Belgique. T : 00.32.87/33.83.09.

Cherche contact pour échange de nouveautés : possède : Ikari Warrior, Pobo, ICF, Palace, etc... Chateau Dominique, 4, rue d'Anjou, 79100 Thouars. Tél. 49.96.25.41.

Atari ST et Amiga échange News. Tél. 56.88.87.13 Vers 18 h - J.Louis.

Echange jeux sur Disk (Platon Western, Games Mach3, etc...) Tél. 34.43.64.04. Pene Christophe, 17 allée du Petit Cornouillet 95000 Jouy-le-Moutier (Liste).

Apple 2C et Atari ST : cherche correspondant aux USA et au Canada pour échanger news. Vialle Guillaume, 393, avenue de Provence, 07500 Granges-les-Valence.

Vends imprimantes MPS 801 = 800 F. Tél. 98.93.18.13. ou écrire à Bescond JJ, route de Rostrenew, 29270 Carhaix.

Vds compilate UR-C 300 F. Le must pour les programmeurs. Logiciel pour IBM-PC et compatibles. Demiati Tarek, 9 av. Henri. Sellier, 91130 Ris-Orangis.

Vends logiciels originaux : Ferfla ; Masque, Bob Winner ; Barbarian ; Passager Temps ; M'Enfin ; Zombi ; Tension 80 F pièces ou 600 le tout. Tél. 55.31.14.01 soir.

Echange ou achète disk pour PC réponse assurée. Guillaume AIL-HAVO, 56 bd de l'Océan, 13000 Marseille.

IBM

Ech. jeux sur IBM PC. Possède news (Ultima 4, Marblemad, Prohi...) + ancien. Envoyez liste à Pierrick Mortaux, 11 allée Garcia Lorca, 49240 Avrille. Tél. 41.69.38.40.

MSX 1 et 2

Vends Plan Extension 128K pour Philips MSX2. Cherche news et drive 5, L5. Thierry Schwyter, 23, av. Louis Pasteur, 34470 Perols. Tél. 67.50.18.87. (après 19 h).

Vds MSX6K + lecteur K7 + 15 jeux + 1 cartouche 950 F. Tél. 68.28.17.79. heures repas Stéph.

Vds pour MSX 1 en car : Green Beretitime Pilot, Eggelland Zect... en cas. 2 Axxon, Sorcery, Keystone Kaper de 150 F à 90 F ou échange au 90.79.34.33. T.Michel.

Thomson

Echange sur MO5, nombreux jeux K7. Cherche principalement : Krak out, Arkanoïd, Top Gun, Fis streak eagle, Runway II. Ecrire à Philippe Gloaguen, Kertanguy Tréméoc, 29120 Pont l'Abbé.

Vds T08 + lecteur K7 et disquette + 20 jeux + 3 livres + crayon : 2500 F. David Glemarec Lanveron, 29170 St Evarzec (Finistère). Tél. 98.56.22.93 (soir).

Vends MO5 + lep + extention manettes + moniteur mon + K7 : 2000 F. Tél. 76.89.44.95 (Eric).

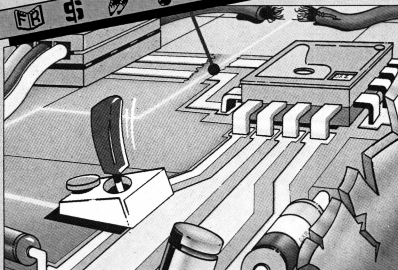
Spectrum

Originaux pour spectrum : Battlefield Germany : 60 F, sword 50 F Bane : 50 F ou 100 F les 2. David Lesimple, 9, rue George Sand, 38500 Voiron. Tél. 76.05.13.79.

D.P (DESTRUCTION PROGRAMMEE)

CPC

INVENT'ERE - ARCADE



L'OCT (Ordinateur Central de la Terre), inventé pour seconder l'homme, vient de se rendre compte qu'il pourrait tout aussi bien se passer de ses concepteurs. Un seul espoir subsiste : pénétrer au cœur du système et y trouver les huit disquettes qui permettront de déconnecter.
Se présentant comme un pseudo-*Sorcery*, ce logiciel ne possède rien pour vous séduire : des graphisme ideux, une animation affreuse, des décors trop dépouillés... Seul le ricannement de l'OCT lorsque le joueur se plante est superbe. Mais, est-ce suffisant pour acquérir ce soft ?

Christian Roux



TURBO DRIVER

FIL - SIMULATION DE COURSE AUTO/MOTO

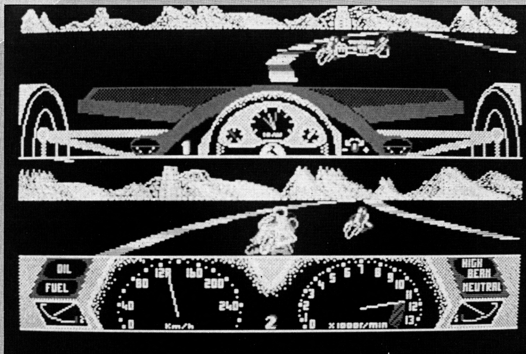


PC



Lorsque l'on dit du mal de l'un de leurs produits, les éditeurs nous reprochent de ne pas argumenter.
Argumentons... Intérêt de *Turbo Driver* : éditeur de pistes. Possibilité de jouer à deux simultanément (l'écran est séparé en deux). Choix de votre véhicule et de celui de l'adversaire (l'ordinateur ou votre petit frère) : voiture et/ou moto. Menu de présentation pratique.
Points négatifs : gestion des collisions anarchiques. Réponse du véhicule après une commande extrêmement différée. Lenteur des déplacements en dépit de la solution de facilité retenu : seules les bandes jaunes et rouges qui boudent la piste essayent (en échouant) de donner l'impression de vitesse en clignotant. Pas de scrolling de l'arrière plan. Vous n'avez pas assez d'argent pour vous permettre d'acheter n'importe quoi. De plus, Fil n'en n'est pas à son coup d'essai et aurait pu faire beaucoup mieux. Il ne s'en est pas donné la peine.

Cyrille Baron



DEMON STALKERS

ELECTRONIC ARTS - ARCADE







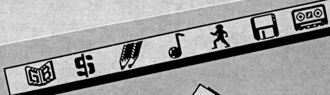


Que la vie est difficile ! Que la vie est cruelle ! Pourquoi y aura-t-il toujours des êtres sans cœur ? Pourquoi ?? Votre rôle est d'éliminer Calvrak caché dans le centième niveau du donjon. Comme vous pouvez vous en douter, la route est semée d'embûches. La possibilité d'être aidé par un coéquipier vous facilitera la tâche.

Demon Stalkers reprend ce qui a fait le succès de *Gauntlet*, c'est-à-dire de nombreux niveaux parsemés de monstres et autres subtilités. Les sprites sont de taille plus importante que son prédécesseur. Les graphismes, eux, manquent de netteté. De courts extraits de musique viennent de temps en temps casser la monotonie des bruitages. Le scrolling est quelque peu saccadé.
A part tout cela, *Demon Stalkers*, bon clône de *Gauntlet II*, offre tout de même l'avantage non négligeable de pouvoir construire ses propres donjons.

Captain







TOPFUEL CHALLENGE

US GOLD - SIMULATION DE DRAGSTER





Le dragster, vous connaissez ? Non ? Bon, une petite leçon s'impose. Le dragster est une sorte de voiture rallongée un max avec une mécanique à en faire baver le garagiste du coin. La course se déroule généralement sur une courte distance (200 à 500 m en ligne droite). Comme le 100 m en athlétisme, les concurrents (au nombre de deux par cours) sont chacun sur une file de la piste. Le but est de franchir la ligne d'arrivée le premier. Ça peut paraître ridicule mais ce n'est pas aussi facile qu'on le croit. Il faut régler son dragster (moteurs, pneus, carburants...), gérer son budget et bien sûr piloter ces « engins de mort ».

Pour en revenir aux jeux vidéos, *Topfuel* nous propose de vivre une saison de dragster et donc tout ce que j'ai dit précédemment. Les graphismes, bruitages et animation sont moyens. Ce sport est peu connu du grand public en France. Le soft ne touche alors qu'un public de connaisseurs ou de curieux.

Captain



COLOSSUS BRIDGE 4

CAMERON - JEUX



Savez-vous que de tous les candidats à la présidence de la République, un seul, à notre connaissance, joue au bridge, et encore, il paraît que... Pardon ? Ah, vous vous en fichez comme de votre premier reset ?

Bon, *Colossus* est un logiciel de bridge. Sonnez trompettes. Comme chacun sait, le bridge se joue en deux étapes :

— les enchères, ou comment annoncer avec votre partenaire le nombre de levées que vous voudriez réaliser, si tant est que vos adversaires, le vilain assis à gauche et l'affreux de droite, vous laissent faire.

— le jeu de la carte, ou comment réaliser vos rêves ; c'est-à-dire le nombre de levées que vous avez demandées.

Vous avez tout compris ? Alors en route, voici *Colossus Bridge 4*.

Quoi ? Le manuel est en anglais ? Ben oui. Remarquez, 1992 approche, alors.. Mais ce n'est pas gênant, de toute façon le système de bridge proposé ne se joue qu'en Grande-Bretagne, et encore ! En plus, c'est de la partie libre ! Si certains termes vous échappent, lisez donc « Tout le monde peut jouer au bridge, même les enfants » de Jaïs et Lebel.

Bon, auscultons. Les enchères de *Colossus* sont du niveau de n'importe quel joueur de 4e série (la plus basse) qui s'entête à ne jamais lire que les deux premiers chapitres de tous les livres de bridge que ses partenaires successifs et désespérés lui ont prêtés.

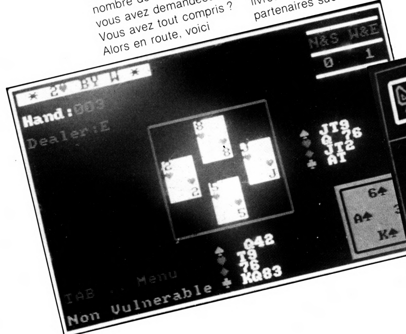
Le jeu de la carte maintenant. Aïe, aïe, aïe... Plutôt manger son as de trêfle que de faire une levée comme *Colossus* !

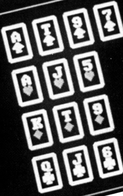
Un bon point quand même ; le graphisme : même si les 10 sont représentés par un T (pour ten), ce qui est peu lisible, l'ensemble se regarde bien et est assez agréable... On peut même changer la couleur du tapis ! Quand au son, vous pouvez réfléchir tranquillement. A part un bip (il coupe, je coupe, tu coupes), *Colossus* est parfaitement silencieux.

Savez-vous que 2,5 millions de Français avouent savoir jouer au bridge ? Il y aurait là la place d'un logiciel de bridge en français, pédagogique, jouant un système connu de tous. d'ailleurs,

10 Print « Majeur cinquième »
20 Input A
30 IF A = débutant then goto 110880
40 END.

Ordinavirius





ST AMIGA SEGA

CONTACT'EURE

52, rue d'Harrouard
BP 937, 27009 EVREUX Cedex

Tél. 32.31.38.66

UTILITAIRES ST-AMIGA

	ST	AMIGA
1 St Word Plus	995 F	F
3D Developers Kit	261 F	F
4 Op de Luxe FBDI	967 F	F
A P L	1528 F	F
Advanced Art Studio	215 F	F
Aegis Animator	590 F	904 F
Aegis Draw Plus	F	1679 F
Aegis Draw	F	763 F
Aegis Images	F	266 F
Aegis Impact	F	765 F
Alternative	221 F	F
Amiga Pascal	F	669 F
Amigatel + Câble A1000	F	992 F
Amigatel + Câble A500/200	F	992 F
Architect Design	261 F	F
Art Director	484 F	F
Art Gallery II	F	236 F
Art Gallery I	F	236 F
Art Scribe	239 F	F
Astracom AC1000 Modem	3700 F	F
Atacompte	136 F	F
Atafax	144 F	F
Atari Real Time Clock	382 F	F
Aztec Manx C Commercial	F	3937 F
Basic	F	1824 F
Becker Text	671 F	F
Bureautique et Performance	1665 F	F
Butcher 2 0	F	314 F
C O L R	251 F	F
Cad-3D2 Cybermate	782 F	F
Cad-3D	380 F	F
Calcomat Plus	671 F	F
Calcomat II	797 F	F
Calcomat	350 F	F
Calendar	168 F	F
Cambridge Lisp	1441 F	1108 F
Compilateur G F A Basic	263 F	F
Compta Memsoft 1040 (F)	1599 F	F
Cornerman	253 F	F
Création musicale	1000 F	F
Creator C Lab	2686 F	F
Cyber Control	785 F	F
CZ Android	878 F	F
Datamat	350 F	F
DB Calc	462 F	F
DBMan	1128 F	F
De 5C	1462 F	F
Degas Elite	280 F	F
Delux Midi	F	493 F
Delux Music Construction Set	F	734 F
Delux Music Construction 2.0	F	678 F
Delux Paint II	F	736 F
Delux Paint I	F	617 F
Delux Vidéo 1 2	F	788 F
Developper GFA	297 F	F
DFT	229 F	F
Digipaint	F	520 F
Digiwiew II	F	2356 F
Digiview I	F	2859 F
Discovery W/Spell	F	338 F
Disk-2-Disk	F	467 F
Dos-2-Dos	F	467 F
DTR Copyist Partition AT	2085 F	F
DRT Edit Lib Matrix 6	1116 F	F
DX Heaven	967 F	F
Dynamic Cad	F	4632 F
Easy Calc	479 F	F
Easy Draw II	664 F	F
Easy Draw I	571 F	F
Easy Record	168 F	F
Easyl 1000	F	4676 F
Easyl 500	F	4593 F
ECPL	960 F	F
Emulator PC Ditto	785 F	F
Evolution Complet	1319 F	F
Evolution Sunset	725 F	F
Expert 250	1220 F	F
EZ Track	161 F	F
Facc Floppy Accel	F	297 F
Facturation Memsoft 1040 (F)	1599 F	F
Film Director	590 F	F
Flash	302 F	F
Flip Side	168 F	F
Fractal Gen	198 F	F
Futur Design	261 F	F
GCG PSE 900	2104 F	F
Gender Changer	F	316 F
Genlock 1000	F	5006 F
Genlock 500	F	5006 F
GFA Artiste	443 F	F
GFA Basic	385 F	F
GFA Draft	875 F	F
GFA Jumbo Pack	583 F	F
GFA Objet	353 F	F
GFA Vector	312 F	F
GI Sound Editor	289 F	F
GO 64 Emulator	F	714 F
GO 64 A1000 Câble	F	255 F
Graphic Toolbox	671 F	F
Graphisme en GFA	346 F	F
GST C	605 F	F
GST Editor	300 F	F
Haba Com	314 F	F
Haba Dex	350 F	F
Haba Merge	321 F	F
Haba View	533 F	F
Haba Writer II	680 F	F
Haba Writer I	690 F	F
Hippo Art	253 F	F
Hippo Computer Almana	221 F	F
Hippo Concept	559 F	F
Hippo Disk Utilities	236 F	F
Hippo Eprom Burner	1564 F	F
Hippo Pixel	185 F	F
Hippo Ram Disk	168 F	F
Hippo St Sound Digitizer	1293 F	F
Hippo Vision Video	1955 F	F
Hippo World	253 F	F
Human Design	261 F	F
Images	F	822 F
Impact	F	1188 F
Imprint Interfaces	F	9248 F
Instant Music Rock & Roll	F	249 F
Instant Music	F	297 F
Introduction to St Logo	168 F	F
K Graph II	438 F	F
K Graph I	287 F	F
K Minstrel	245 F	F
K Ram	277 F	F
K Ressource	345 F	F
K Seka	F	690 F
K Spread II	593 F	F
K Switch	258 F	F
KSC Midi Sequencer	2019 F	F
Kissed	253 F	F
Lands	224 F	F
Lattice C	911 F	1698 F
Lattice C + Lattice Text UT	F	1278 F
Lazerscript	F	382 F
Logistix	F	1183 F
LDW Compiler	459 F	F
M Disc	110 F	F
Mac Emulator + Rom	1700 F	F
Mac Emulator	1470 F	F
Macro Assembleur	529 F	739 F
Make Utility	423 F	F
Maxiplan	F	1196 F
Maxiplan 500	F	1266 F
Maxiplan Plus	F	1691 F
MC Base 1040 Memsoft	1683 F	F
MCC Pascal	833 F	950 F
Menu +	491 F	F
Micro C Shell	375 F	F
Microtime Clock Card	363 F	F
Midi Interface	F	583 F
Mighty Mail	219 F	F
Modula II	1208 F	1065 F
MRS	637 F	F
MS Dos Emulator	581 F	F
Music Studio	260 F	F
Navigation assistée Pvend	4599 F	F
Navigation assistée Noirmout	4599 F	F
Navigation assistée Marseill	4599 F	F
Navigation assistée Corse	4599 F	F
Navigation assistée Hyère	4599 F	F
New Technology Coloring B	F	154 F
Page Flipper	F	404 F
Page Setter	F	1183 F
Page Setter (F)	F	1479 F
Paintworks	289 F	F
Paye Memsoft 1040 (F)	1599 F	F
Personal Pascal Version I	714 F	F
Phasar	714 F	850 F
Platine	1120 F	F
Plotters and Printers	217 F	F
Plus Paint	325 F	F
Print Master Plus	329 F	394 F
Pro 24	2490 F	F
Pro Digitiser	3746 F	F
Pro Sound Designer	556 F	F
Pro Studio	F	1774 F
Pro Sprite	384 F	F
Profimat	443 F	F
Prowrite	F	1062 F
Publisher	F	1577 F
Publishing Partner	1183 F	F
Publishing Partner (F)	1490 F	F
Quantum Paint Box	221 F	F
Quick Mind	331 F	F
Real Color Option	576 F	F
Realtime Clock	528 F	F
Realtizer	1611 F	F
Rom pour Mac Emulator	229 F	F
Scribble	F	600 F
Sculpt 3-D	F	850 F
Shell	253 F	459 F
Soft Synth	3898 F	F
Softspool	151 F	F
Solution Bureautique pers	531 F	F
Solution	1990 F	F
Sonix	F	646 F
Sound Sampler	793 F	F
Sound Sampler 1000	F	841 F
Sprite Construction	236 F	F
St Replay	750 F	F
Star Struck	251 F	F
Stereo Tek Glasses	1734 F	F
Stos Basic	664 F	F
Studio 24	1230 F	F
Super Base	845 F	845 F
Super Conducteur	523 F	F
Super Directory	314 F	F
TV Text	F	788 F
Textomat	350 F	F
The Surgeon	F	425 F
Thunder	328 F	F
Tool Kit	287 F	370 F
Trimbase	712 F	F
Trucs et Astuces en GFA	266 F	F
True Basic Devel Tool Kit	F	394 F
True Basic Developpers	F	334 F
Tune Up	236 F	F
Twin Pack	168 F	F
V I P Professional	1490 F	1626 F
Videoscape	F	1871 F
Video Titler	F	1275 F
Video Prodigitizer 87	2748 F	F
Viza Write	F	1298 F
X Alyser (C lab)	2029 F	F
X-Cad Designer	F	3060 F
ZZ-2 D	4612 F	F
ZZ-Rought	506 F	F

KONIX SPEEDKING 115 F

JEUX ST-AMIGA

	ST	AMIGA
221 B Baker Street	185 F	F
3D Galax	155 F	F
Addictaball	154 F	F
Adventure Construction	F	297 F
Airball Construction Kit	150 F	F
Airball	195 F	F
Aliens Strike	F	161 F
Altair	195 F	F
Alternate Reality	205 F	F
Annals of Rome	198 F	F
Arazok's Tomb	F	338 F
Archon II	F	297 F
Arena	215 F	272 F
Arkanoid	120 F	F
Artic Fox	195 F	210 F
Asterix chez Rahazades	210 F	F
Auto Duel	225 F	242 F
Backlash	185 F	210 F
Balance of Power	247 F	295 F
Ballyhod	326 F	F
Barbarian (Palace Software)	125 F	F
Barbarian (Psygnosis)	195 F	229 F
Bards Tale	220 F	238 F
Bill Palmer	202 F	F
Black Cauldron	278 F	314 F
Blue Berry	215 F	F
Blue War 3	206 F	F
Boulderdash Construction	182 F	F
Brainstorm	F	112 F
Brataccas	290 F	338 F
Bridge 4 0	226 F	F
Bridge 5.0	279 F	F
Bridge Player 2000	198 F	F
Bubble Bobble	175 F	F
Bubble Gost	165 F	F
Casque des Forgerons	198 F	F
Catch 23	225 F	F
Challenger	F	93 F
Championship Baseball	200 F	F
Championship Golf	F	241 F
Chess	178 F	F
Chess Master 2000	267 F	190 F
Chimera	212 F	F
Chopper X	146 F	F
Clever & Smart	221 F	F
Colonial Conquest	275 F	F
Crafton et Xunx	225 F	F
Crazy Cars	225 F	245 F
Cristal Castle	227 F	F
Cruncher Factory	227 F	93 F
Dame Scanner	151 F	F
Dames 3D	159 F	F
Dark Castle	260 F	263 F
Deadline	222 F	F
Deathstrike	161 F	F
Deep Space	227 F	287 F
Defender of the Crown	245 F	315 F
Déjà Vu	285 F	345 F
Démolition	F	90 F
Démoniac	199 F	F
Diabolo	159 F	145 F
Donald Duck's Playground	151 F	F
DR Fruit	F	93 F
Dungeon Master	256 F	F
Earl Weaver Baseball	F	280 F
Eco	195 F	F
Eden Blues	169 F	F
Erebus	178 F	F
Extravaganza	113 F	F
F-15 Strike Eagle	192 F	F
Faery Tale Adventure	F	377 F
Faial	225 F	F
Famous Course V 2	F	168 F
Feud	F	110 F
Find Strip	F	93 F
Fire Power	F	245 F
Flight Simulator II Color	340 F	335 F
Formula One Grand Prix	173 F	F
Frostbyte	166 F	F
Galileo	F	510 F
Garrison	F	275 F
Gato	243 F	266 F
Gauntlet I	165 F	F
Gettysburg	333 F	F
Golden Path	175 F	F
Goldrunner	185 F	215 F
Grand Slam Tennis	F	335 F
Grid Start	F	127 F
Guild of Thieves	185 F	189 F
Hades Nebula	198 F	F
Halley Project	F	368 F
Harball	251 F	F
Harrier Strike Mission	379 F	F
Hippo Jokes and Quote	221 F	F
Hippobackgammon	185 F	F
H M S Cobra	251 F	F
Hollywood Hijink	F	316 F
Hollywood Poker	159 F	F
Hot and Cool Jazz	F	256 F
Impact	140 F	140 F
Indiana Jones	165 F	F
Indoor Sports	F	275 F
Isanity Fight	F	225 F
International Karaté	197 F	F
Into the Eagles Nest	198 F	F
Iznogoud	242 F	F
Jinxter	225 F	275 F
Jump Jet	142 F	F
Jupiter Probe	151 F	F
Kampfgruppe	F	333 F
Karaté	F	187 F
Karaté Kid II	127 F	225 F
Karting Grand Prix	93 F	F
King's Quest III	295 F	F
King's Quest I	340 F	304 F
King of Chicago	F	326 F
Knight Orc	175 F	175 F
Kwaimodo	F	112 F
La Guerre des Etoiles	175 F	F
La Mascotte Lucky Lucke	195 F	F
Lands of Havoc	168 F	F
Las Vegas	98 F	F
Le Nécromancien	179 F	F
Leaderboard	172 F	215 F
Leaderboard Tournament	129 F	F
Leather Goddness of Phobo	F	331 F
Leisure Suit Larry	221 F	212 F
Leviathan	142 F	F
Little Computer People	280 F	F
Livingstone	161 F	F
Macadam Bumper	225 F	F
Major Motion	163 F	F
Manoir Morteville	175 F	F
Marble Madness	185 F	195 F
Marche à l'Ombre	165 F	F
Masque +	233 F	F
Mercenary	192 F	F
Métro Cross	229 F	F
Mewilow	225 F	F
Microleague Wrestling	221 F	F
Mindshadow	219 F	217 F
Missing on Droid	113 F	F
Mission en Rafale	225 F	F
Moebius	225 F	245 F
Moon Shuttle	280 F	F
Mouse Trap	146 F	139 F
Mudpies	168 F	F
Nine Princes in Amber	433 F	F
Ninja	99 F	99 F
Ogre	265 F	215 F
Out Cast	146 F	F
Passager du Vent I	265 F	F
Pawn	185 F	224 F
Phanlanx	F	93 F
Phantasie III	235 F	277 F
Phantasie II	235 F	F
Phantasie I	268 F	277 F
Phonix	225 F	F
Pinball Wizard	265 F	F
Pirates of the Barbary Coast	146 F	F
Plutos	147 F	145 F
Prohibition	207 F	F
Pronostic	241 F	F
Q Ball	185 F	F
Quest	212 F	F
Quintet	F	270 F
Rampage	142 F	F
Ranarama	129 F	F
Red Alert	200 F	F
Return to Atlantis	F	278 F
Rings of Zilfin	277 F	F
Road Runner	170 F	F
Roadwar 2000	217 F	277 F
Roadwar Europa	245 F	277 F
Rocky	F	112 F
Rogue	F	285 F
S D I	289 F	345 F
Sargon III	F	334 F
Scenery Disk 11 Michigan	204 F	204 F
Scenery Disk 7 FL NS SC	204 F	204 F
Seastalker	145 F	F
Sentinel	175 F	F
Shangai	217 F	F
Silent Service	199 F	243 F
Simbad	F	335 F
Skulltdigery	159 F	F
Sky Fighter	98 F	161 F
Skyfox	178 F	145 F
Skyrider 1040	221 F	F
Solomons Key	175 F	F
Space Battle	F	90 F
Space Ouest	266 F	304 F
Space Ranger	F	110 F
Sphynx	144 F	F
Spy VS Spy	225 F	F
Star Fleet 1	F	338 F
Star Raiders	219 F	F
Startrek	175 F	F
Starglider	181 F	227 F
Strike Force Harrier	175 F	F
Strip Poker	F	170 F
Subbattle	204 F	F
Sundog	331 F	F
Super Cycle	225 F	F
Super Huey	190 F	302 F
Super Sprint	140 F	F
Super Tennis	181 F	F
Sword of Kadash	401 F	F
T N T	170 F	F
Tai Pan	178 F	F
Tangle Wood	179 F	F
Tass Times	309 F	355 F
Temple of Ashai	F	153 F
Terror Pods	192 F	195 F
Test Drive	295 F	306 F
Thai Boxing	132 F	98 F
The Hunt for Red October	225 F	225 F
Thyphoon	175 F	F
Time Bandits	127 F	F
Tonic Tile	178 F	F
Tracker	185 F	F
Trailblazer	185 F	F
Trauma	215 F	F
Trivial Pursuit	285 F	F
Turbo GT	180 F	F
Ultima III	235 F	239 F
Uninvited	F	335 F
Ut Halleys Project	F	387 F
Vader	F	124 F
Vegas Craps Color ou Nono	221 F	F
Vegas Gambler Color ou Nono	224 F	F
Video Vegas	F	275 F
Western Game	221 F	221 F
Winter Games	199 F	195 F
Wisard's Crown	235 F	F
Wizball	192 F	F
World Games	153 F	195 F
Xevious	199 F	F
Zork III	202 F	F
Zork II	258 F	F
Zork I	258 F	F
Zuma Fonts Vol III	F	297 F
Zuma Fonts Vol II	F	297 F
Zuma Fonts Vol I	F	297 F

JEUX SEGA

Action Fighter	195 F
Astro Warrior	195 F
Alex Kid	195 F
Bank Panic	149 F
Black Belt	195 F
Choplifter	195 F
Enduro Racer	195 F
F-16 Fighter	149 F
Fantasie Zone I	195 F
Gangster Town	195 F
Ghost House	149 F
Great Golf	195 F
Missile Defense 3D	249 F
My Hero	149 F
Out Run	249 F
Pro Wrestling	195 F
Quartet	195 F
Rocky	249 F
Secret Command	195 F
Shooting Gallery	195 F
Space Harrier	249 F
Spy VS Spy	149 F
Super Tennis	149 F
Teddy Boy	149 F
The Ninja	195 F
Transboot	149 F
Wonder Boy	195 F
World Grand Prix	195 F
World Soccer	195 F
Zillion	195 F
Manettes Sega Control Stick	163 F

COMPILATIONS ST-AMIGA

Album Epix — 245 F / F
- Championship Wrestling
- Super Cycle
- Winter Games
- World Games

Les Classiques Vol 1 — 215 F / F
- Casse Brique
- Pac Man
- Space Invaders

EDUCATIFS ST-AMIGA

	ST	AMIGA
Au Nom de l'Ermite 5^{e}	195 F	F
Balade Outre-Rhin 6e-5^{e}	294 F	F
Balade au Pays de l'Anglais 6^{e}	810 F	F
Big Ben 6e-5^{e}	294 F	F
Créer, jouer av Maths	212 F	F
Découverte de la vie 6e-5^{e}	195 F	F
Educatif Ecole Primaire	224 F	F
Enigme à Madrid 4e-3^{e}	195 F	F
Enigme à Munich 4e-3^{e}	195 F	F
Enigme à Oxford 4e-3^{e}	195 F	F
Folle lect. de Don Quichotte	246 F	F
Fonctions numériques	229 F	F
Français CM	215 F	F
Géométrie	215 F	F
Maths 2^{e}	235 F	F
Maths 3^{e}	215 F	F
Maths 5e-4^{e}	215 F	F
Maths 6^{e}	215 F	F
Objectif Europe 4e-3^{e}	195 F	F
Objectif France 4e-3^{e}	195 F	F
Objectif Monde 5^{e}	246 F	F
Objectif Monde 6^{e}	231 F	F
Traceur	215 F	F
Visa pour Hyde Park 6^{e}	263 F	F

ACCESSOIRES ST-AMIGA

Boitiers de rangements D7	
Data Case Serrure 40	94 F
Daga Case Serrure 80	142 F
Cordons	
Rallonge Joystick	72 F
Disquettes vierges Précision	
Disquettes 3 1/2 SF DD	12 F
Disquettes 3 1/2 DF DD	14 F
Housses	
Housse 520 ST	148 F
Kit Net	
Kit Net HP Data 3 1/2	251 F
Kit Net HP Data 3 1/2 Suncom	80 F
Lunettes	
Lunettes Horus - (F6)	240 F
Lunettes Pluton - (F4)	208 F
Lunettes Saturne - (F3)	208 F
Manettes de jeux	
Compétition Pro	116 F
Compétition Pro Transparent	155 F
Elite Autofire	164 F
Elite Standard	136 F
Joystick Controller	49 F
Konix Speed King	115 F
Manette Mastertronic	142 F
Micro Ace	132 F
Moonraker I	49 F
Pro Ace	108 F
Professional Autofire	172 F
Professional Srtandard	136 F
Quick Shot II	56 F
Quick Shot II +	100 F
Quick Shot II Turbo	107 F
Quick Shot 4	160 F
Quick Shot 7	112 F
Quick Shot 9	219 F
Slik Stik	65 F
Starflighter	107 F
Super Pro	99 F
Super Pro Transparent	131 F
Tac 1 +	268 F
Tac 2	108 F
Tac 3	115 F
Tac 5	124 F
Terminator	144 F
The Boss	155 F
Revues Anglaises	
Amiga World	33 F
Atari User	20 F
Amiga User	20 F
Tapis Souris	
Tapis Souris Land Cover	60 F
Tapis Souris Bleu	80 F
Tapis Souris Gris	80 F
Tapis Souris Marron	80 F
Tapis Souris Noir	80 F
Tapis Souris Prune	80 F
Tapis Souris Rouge	80 F
Tapis Souris Vert	80 F

MOONRAKER 1 49F

BON DE COMMANDE

GAME 07/88

à renvoyer à CONTACT'EURE, 52, rue d'Harrouard - B.P. 937 27009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
Dans tous les cas participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F

☐ Contre-remboursement ____________ + 20 F

☐ Carte Bleue

☐ Chèque

TOTAL :

VALIDITE ____ / ____ Signature :

Mon appareil est : un ordinateur ☐ ATARI ST Simple Face ☐ ATARI ST Double Face ☐ AMIGA Une console ☐ SEGA

NOM, prénom : ____________

ADRESSE : ____________

____________ Téléphone : ____________

Code Postal : ____________ Ville : ____________

TIME FIGHTER

CRL - ACTION



C64







Voyager à travers le temps, le rêve de beaucoup d'hommes. Moi, j'ai réussi à construire une telle machine. Je l'ai testée et elle fonctionne, WOUAHOU !!!. Malheureusement, ce n'est pas si marrant que ça en a l'air. Lorsque j'arrive à une époque, j'suis attaqué de toutes parts. Quelle galère !!!! *Time Fighter* est un jeu d'action des plus banals. Les graphismes sont pauvres (sprites monochromes). L'animation et le scrolling sont d'une lenteur à vous faire piquer une crise de nerfs. Quand à la sono, chapeau M. CRL, il n'y a pas de musique et les seuls effets sonores sont pauvres. Bref, à éviter.

Captain

ATOMIC DRIVER

CPC

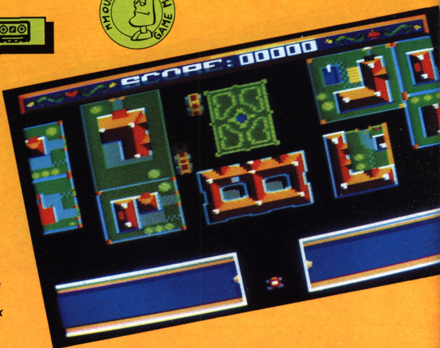
LORICIELS-ARCADE





Voulant rivaliser avec Silverster Stalone, Loriciel lance sur le marché sa sixième compilation comprenant deux anciens titres (*Flash* et *Last Mission*) et un inédit : *Atomic Driver* créé pour la circonstance. Malheureusement, ce dernier n'a vraiment rien d'atomique !!! Ce qui déçoit le plus, c'est certainement le manque d'intérêt du logiciel résidant exclusivement dans le fait d'obtenir un score élevé en dirigeant son véhicule dans un dédale de rues afin de trouver des ennemis à se mettre sous le lazer.
En fait, entre acheter ce soft ou le dernier Live de Chantal Goya au Japon il y a de quoi hésiter !!! Heureusement, dans la boîte se trouvent deux autres jeux d'arcade de meilleure qualité. Que le « chaton » ne joue tout de même pas trop avec les souris de peur qu'elles ne dansent sans lui.

Christian Roux



MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
49, Bd Saint-Germain 75005 PARIS - **Tél. : 43.29.40.04**



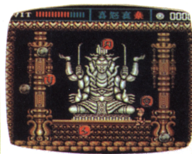
NOUVEAUTES

KONAMI

SALAMANDER







USAS

© KONAMI 1987



MSX II
SANS LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS NMS 8220 .... 1 950 F
livré avec lecteur de cassettes

PHILIPS NMS 8245
Lecteur de disquettes : 720 Ko .... 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer.

MÉGAROM

SCRAMBLE Formation (MSX2)	290 F
BUBBLE BOBBLE (MSX2)	290 F
USAS (MSX2)	290 F
F1 Spirit	230 F
RAMBO SPECIAL MSX2	290 F
VAMPIRE KILLER MSX2	290 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
EGGERLAND 2	230 F
MAZE OF GALIOUS	230 F
PENGUIN ADVENTURE	230 F
METAL GEAR	290 F

NOUVEAUTE : SALAMANDER .... 290 F

LOGICIELS MSX2

BILAN PLUS	950 F
L'AFFAIRE	190 F
WORLD GOLF	290 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	195 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.)	149 F
UTILITAIRES (D : DISQUETTE. C : CARTOUCHE)	
MXTELX	590 F
HOME OFFICE (C)	590 F
MS BASE	490 F

MSX I

SONY HB 75 F	**950 F T.T.C.**
YAMAHA YIS 503 F (32KO)	**690 F**
+ 3 CARTOUCHES GRATUITES	

MANETTES MSX

QUICKSHOT 5	**99 F**
HYPERSHOT (KONAMI)	**99 F**
JOYBALL (HAL)	**170 F**
SVI 2 TR AUTOMATIQUE	**99 F**

IMPRIMANTES

SONY PRNC 41. TABLE TRAÇANTE 4 COULEURS	**990 F**
PHILIPS NMS 1421	**2 390 F**
PRINT 24	**990 F**

PLUS DE 100 TITRES EN CARTOUCHES HAL & KONAMI

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

KING VALLEY	HYPER SPORT 3	SOCCER	HYPER RALLYE
NEMESIS	TENNIS	ROAD FIGHTER	YE AR KUNG FU 2
SPACE CAMP	INSPECTEUR Z	Q BERT	KNIGHTMARE (TILT D'OR)
PLANETE MOBILE			

CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

ANTARTIC ADVENTURE	HYPER SPORT 1	HYPER SPORT 2	ATHLETIC LAND
ROLLER BALL	EDDY 2	COMIC BAKERY	SUPER COBRA
YE AR KUNG FU	CIRCUS CHARLIE	TRACK AND FIELD 2	MOPIRANGER
EGGERLAND MYSTERY	MONKEY ACADEMY	TIME PILOT	HOLE IN ONE PRO
PIPPOLS	GALAGA 1.2		

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

CALCUL (BALANCE)	SUPER BILLARD	HEAVY BOXING	HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

BUTAMARU	MISTER CHIN	SPACE TROUBLE	DRAGON ATTACK
PICTURE PUZZLE	STEP UP	FRUIT SEARCH	SPACE ATTACK
SUPER SNAKE	MUE (MUSIC EDITOR)	TRAITEMENT DE TEXTE (cassette) **79 F**	

LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS (SIMPLE FACE) : VY 0011	1 790 F
SONY (DOUBLE FACE) : HBD 30W + câble pour second lecteur	1 490 F

PROMOTION :

MUSIC MODULE	690 F

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

PROMO A 49 F :
2 Cassettes jeux
SVI

NOM...
PRÉNOM...
ADRESSE...
....
TEL : ....
* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre règlement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port*...

GAMES





GEE-BEE AIR RALLYE

ACTIVISION – RALLYE AERIEN



Activision, une des sociétés d'édition de jeux la plus créatrice, fait un retour en force avec *Gee Bee Air Rallye*. Une course de voiture, c'est banal et puis c'est facile (relativement) et surtout ça a déjà été fait. Par contre, une course d'avions, c'est beaucoup plus palpitant. Tu passes à gauche et à droite des autres concurrents mais aussi dessous et dessus. En fait le Gee Bee, très dangereux, existe de nouveau (aux States, bien sûr), après avoir été interdit !





Dans le jeu, les accidents sont tout aussi nombreux. Toutes les épreuves sont identiques : finir le parcours en un minimum de temps. Une étape se démarque des autres : il s'agit de crever des ballons en faisant du vol en rase-mottes mais gare aux obstacles plus rigides !!!

Gee Bee Air Rallye est un jeu superbe qui exploite enfin quelques capacités de l'Amiga. Les scrollings sont fluides, le son est digitalisé (enfin je pense, vu sa qualité) et en **stéréo** s'il vous plaît, quant à la démo, je te laisse la découvrir (elle m'a fait craquer).

Jo Copper

CPC ST PC C64 SPE

ARKANOID II

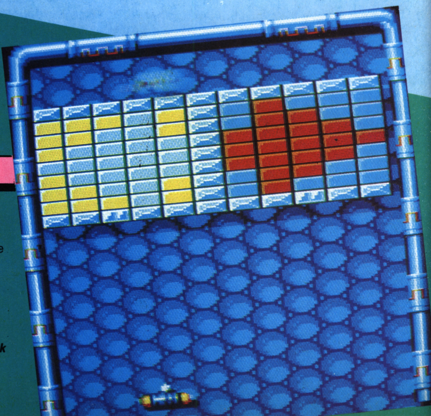
IMAGINE - CASSE-BRIQUES



Réjouissez-vous dans vos chaumières, voici la suite du jeu hyper délirant connu de tous : *Arkanoïd II*, comme son prédécesseur, reprend le principe archi-connu du casse-briques, avec certaines caractéristiques établissant tout l'intérêt du jeu, particulièrement les capsules vous donnant des pouvoirs supplémentaires. Le numéro deux est une réussite en tous points de vue graphismes, sons, couleurs : ceux qui ont apprécié *Arkanoïd I* se jetteront sur le deux, les autres c'est rien que des mauvais !

Stumpik





ST AMI PC

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

CHIP - AVENTURE





Voyage au Centre de la Terre est un jeu d'arcade-aventure basé sur le roman de Jules Verne. Vous êtes un scientifique intrépide et vous avez décidé de poursuivre l'œuvre du professeur Otto Lidenbrock pour prouver ses dires. Pour cela, vous devez atteindre le centre de la terre et remonter à la surface (bien sûr !). Isolé de votre équipe par un éboulement, vous devez finir seul votre périple : mais heureusement vous disposez d'une trousse de secours pour soigner vos blessures (vous allez souffrir...).

Voyage au Centre de la Terre est remarquable par ces graphismes (ce sont en fait des photos digitalisées, ou alors le graphiste est un génie). En fait, le jeu en lui-même, assez peu captivant car entrecoupé de jeux d'action inintéressants (un peu comme *Sinbad*, mais en moins bien), ne brille pas non plus par son ergonomie ; la vitesse de chargement est celle d'une cassette et il faut changer de disquette presque constamment (même si vous avez deux drives, le programme ne le reconnaît pas).

Pour finir par une note positive ce jeu est en français, enfin !!! Continuez Chip, votre prochaine réalisation sera sûrement meilleure.

Laurent Charbonnel





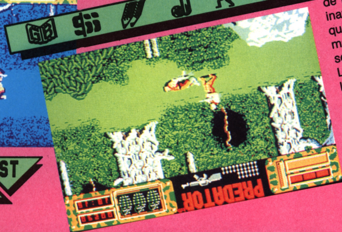


PREDATOR

ACTIVISION - ARCADE









Tiré du film du même nom, *Prédator* va en faire rêver plus d'un : endosser la peau et les muscles de Schwarzeuneuneu doit effectivement faire partie de leurs phantasmes inavoués, au même titre que de coucher avec la maîtresse d'école, ou serrer la main à Tonton.
Le jeu débute par l'atterrissage du commando dans la forêt. Les hommes d'abord et vous ensuite, glissez le long d'une corde hors de l'hélicoptère. Cette séquence est d'ailleurs très bien réalisée. Notez que vos copains ne vous attendent pas, puisque leur seul et unique rôle dans ce jeu étant de se faire descendre, pour que vous puissiez vous ravitailler en armes et munitions auprès de leur cadavre exquis.
La course d'Arnie dans la forêt présente quelques particularités intéressantes : l'animation du personnage est tout bonnement géniale : on lui découvre une souplesse de corps dont on aurait jamais cru l'original capable. Hélas, trois fois hélas, le scrolling qui l'accompagne n'est pas des plus réussis, mais au contraire, un tantinet saccadé.
Attention au long du parcours, à ne pas se faire descendre par les Russes ou l'extra-terrestre qui habitent cette jungle (c'est d'ailleurs contre ce dernier que devrait, si le jeu est entièrement fidèle au film, se dérouler l'affrontement final). Pour finir, la bande son est assez bien réussie (Ah ! Les bruitages de mitraillettes et d'explosions ! On s'y croirait), et le jeu se révèle finalement, assez sympathique et intéressant à jouer.
Décidément, Arnie séduit de tous les côtés...

Pierre Detaille

BLACK SHADOW

ELECTRONIC ARTS-ARCADE

AMI







Voilà un soft bien présenté, musique digitalisée, page de présentation superbe... Tout cela laisse présager un bon jeu mais comme dans de nombreux cas la qualité de la présentation ne reflète pas celle du jeu, à croire que les programmeurs créent d'abord l'introduction avec soin pour ensuite bâcler le jeu proprement dit.
Black Shadow ne fait pas exception à cette règle. Par exemple, il faut connecter le joystick dans le port 1 (celui de la souris, bonjour la facilité d'utilisation...). Je ne connaissais qu'un jeu auparavant qui utilisait ce port : *Articfox* qui date de 1986 (peut-être même le premier jeu sur Amiga). Bien sûr, les graphismes sont jolis et même très réussis, mais la lenteur d'animation me fait vite oublier cette qualité. De plus il n'y a pas de musique durant le jeu et les sons sont juste supportables.
Black Shadow est un mélange de *Phalanx* et de *Xevious* qui aurait pu être un jeu super s'il avait été un peu plus rapide et le vaisseau spatial plus maniable.

Laurent Charbonnel

CARD SHARKS

C64



ACOLADE- JEU DE CARTES

Ils sont nuls les chefs d'Etat (sauf moi, bien sûr). Excusez-moi, je me présente. Je m'appelle François Mitterrand (toute ressemblance avec une personnalité existante est involontaire). Pour l'honneur de la France et pour mon compte en banque, j'ai plumé, lors d'une soirée mondaine, Maggie, Ronnie et Gorb au poker. Je ne suis pourtant pas un crack. Je pourrais même dire que je suis un débutant en la matière. De la chance ? Moi ? Non !!!
On n'arrête pas d'en parler, d'Accolade. Il nous propose un très bon jeu de cartes avec les personnages précités, jeu qui nous sort un peu de la violence rencontrée sur la plupart des softs actuels.
Vous avez le choix entre le poker, le blackjack (plus connu sous le nom de « 21 ») et le hearts (que je ne connaissais pas). Les parties sont agréables et les adversaires assez coriaces (surtout Maggie). De petites pointes d'humour viennent agrémenter les parties. Les graphismes et les bruitages sont réalistes et font de ce jeu un des meilleurs du genre.

Captain





CPC C64 SPC ST

BLOOD VALLEY

GREMLIM - ARCADE

Vous avez été pris comme esclave et désigné pour participer à la chasse annuelle de la vallée de Gard.
L'embêtant dans l'histoire, c'est que c'est vous la proie... Votre but est de vous échapper de la vallée par une des sorties existantes et d'accomplir des actions variant selon le personnage incarné.
Le jeu se joue seul (vous êtes la proie et l'ordinateur est le chasseur) ou à deux lorsque c'est une autre personne qui dirige le chasseur et ses acolytes.
Le graphisme n'est pas très soigné, la musique est moyenne, tout l'intérêt du jeu réside en fait dans la partie à deux. Un jeu somme toute bien moyen qui souffre d'une réalisation bâclée. A déconseiller aux fils uniques et aux impatients (le chargement est trois fois plus long que la normale). D'après Captain, la version C64 est la même sauf les graphismes et bruitages qui sont plus réussis.

Stumpik



FRANK

CPC

INVENT'ERE - ARCADE





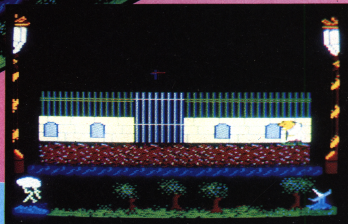







C'est dans un petit village de Pologne nommé Brudenviek que se dresse l'étrange bâtisse où Julio Frank mène ses expériences pour créer la vie. Inspiré des films de Frankenstein, ce soft n'est pas vraiment à la hauteur de ses références. Des décors assez pauvres, une animation trop lente, des bruitages quasi-inexistants... Nous ne pouvons que souhaiter à cette société qui a connu bien des difficultés pour voir le jour, un avenir plus heureux avec des logiciels de meilleures qualités.

Christian Roux



BALL BREAKER II

CPC C64 SPE

CRL - ARCADE





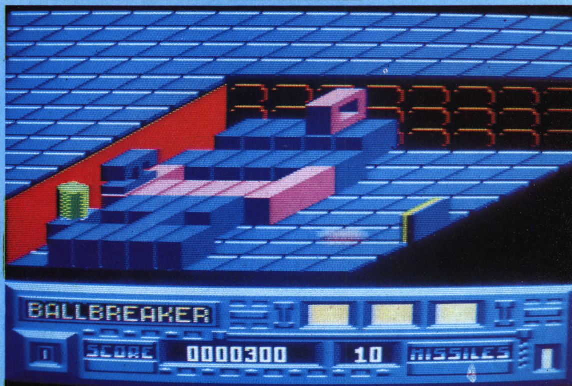






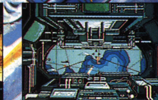

Voici la suite de *Ball Breaker,* concurrent d'Arkanoïd dont la suite est elle aussi sortie il n'y a pas si longtemps (comme par hasard). Le but est toujours le même, détruire les briques du mur situé en face de vous à l'aide d'une balle et d'une raquette.
L'innovation de *Ball Breaker II* est son graphisme en 3D : l'écran de jeu est très réaliste, le graphisme est précis et agréable, musique et bruitages sont bien réalisés. De plus, les vingt cinq tableaux et leurs pièges respectifs vous promettent des parties endiablées.
Un bon jeu d'arcade similaire mais différent d'*Arkanoïd :* achetez les deux, et variez les plaisirs !

Stumpik



Plongez au cœur de l'action avec Bob Morane Océans !








BOB MORANE

UN LOGICIEL
UN ROMAN
UN JEU DE ROLE
UNE BD COULEUR
UN GUIDE DES OCEANS

BOB MORANE MAGAZINE

BOB MORANE

Une nouvelle forme d'action et d'aventure à essayer immédiatement !

Une nouvelle forme de jeu, avec encore plus d'action, d'animation et de graphismes sublimes. BOB MORANE doit nettoyer de l'Océan les bases sous-marines de son ennemi mortel L'Ombre Jaune. Avant de rentrer dans son bathyscaphe, il devra éliminer à bord d'un scooter marin un adversaire. Puis se déplaçant à travers les champs de mine, il devra sortir affronter les plongeurs de l'Ombre Jaune, des pieuvres aux attaques mortelles et surtout les requins à la tactique de combat oppressante, ils tournent autour de vous et soudain vous attaquent en une demi-seconde.

En comparaison, détruire à coups de torpilles les flottes de scooter sous-marin de l'Ombre Jaune vous semblera très relaxant mais la moindre erreur se paiera cher !

ET TOUJOURS EN PLUS LE LIVRE DE POCHE. Constitué d'**un roman** de **Bob Morane**, d'**un guide illustré**, d'**une BD couleurs** de 128 pages et d'**une histoire dont vous êtes le héros,** il vous procurera des heures et des heures de jeux et de lecture.

LA MICRO A SON HEROS

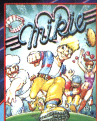


Disponible sur : Amiga, Amstrad, PC, Thomson, Atari : 2 disquettes. Photos ATARI ST © 1988

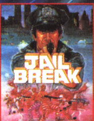
10 Grands Succès d'Arcade

DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO

KONAMI LA COLLECTION



Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.



DELIVRES LES PRISONNIERS

Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strateǵique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?



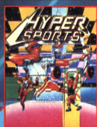
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



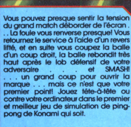
Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!



La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre a l'épreuve votre habilité et votre énergie.

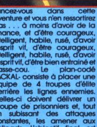


Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez téte-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.





Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.



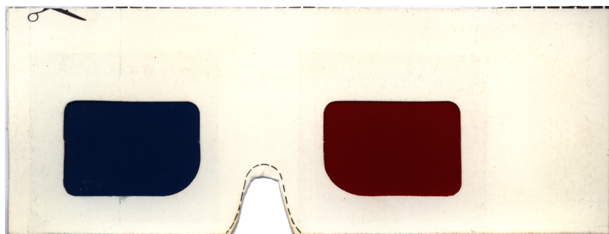


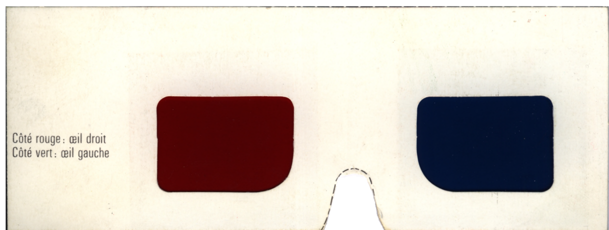
Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.

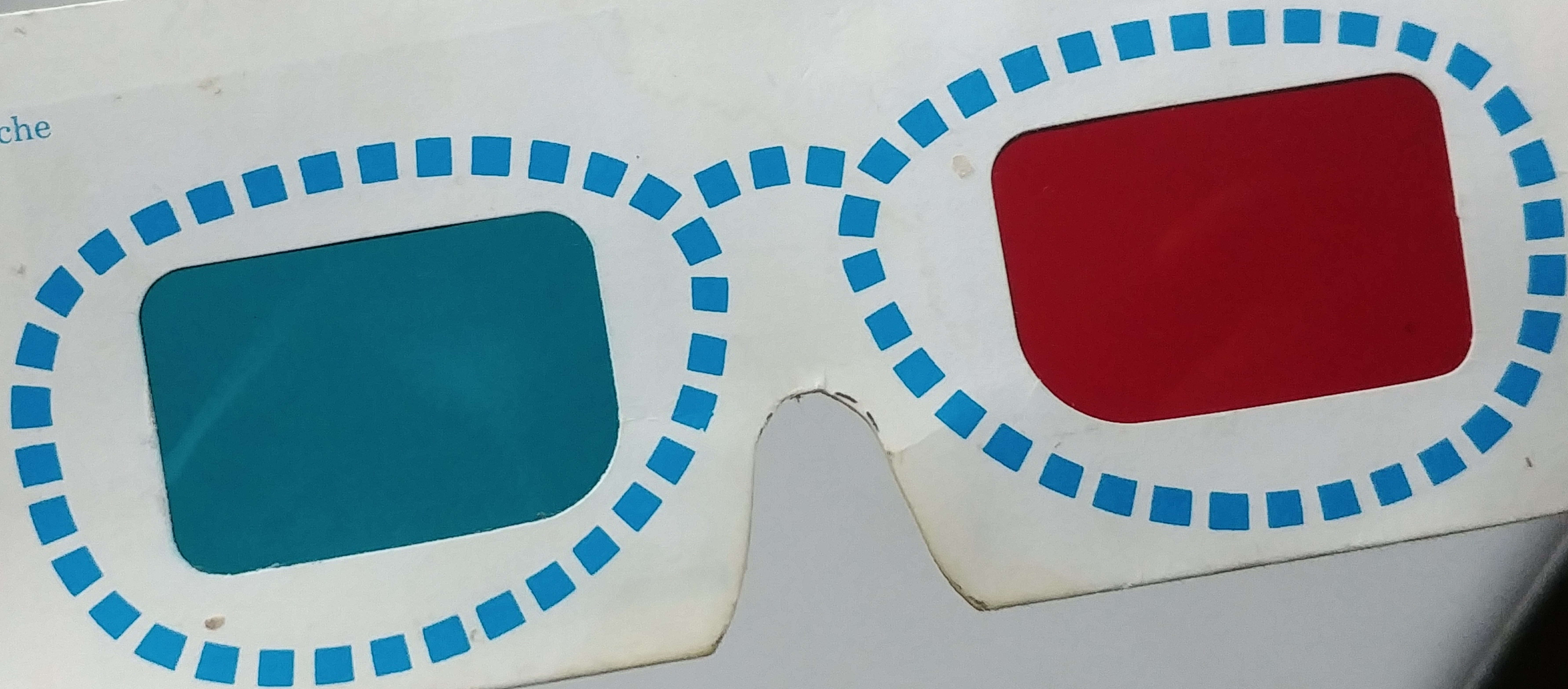
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

ocean

AMSTRAD
COMMODORE




Côté rouge : œil droit
Côté vert : œil gauche


Côté rouge : œil gauche
Côté bleu : œil droit